NINTENDO Wii • Wii U • 3DS • DS • Wii/DS WARE • RETRO

01/13 • AUSGABE 189 • € 3,90

N-ZONE

DEUTSCHLANDS GROSSES NINTENDO-MAGAZIN • WWW.N-ZONE.DE

4 194373 903900 01

Österreich € 4,50; Schweiz sfr 7,-; Benelux € 4,70; Frankreich, Italien, Portugal, Spanien € 5,20

Die besten Games für die Wii U!

Tests auf **über 30** Seiten!

AUSSERDEM IN DIESER AUSGABE GETESTET:

Lego: Herr der Ringe (Wii/3DS), PES 2013 (Wii, 3DS), Tank! Tank! Tank! (Wii U), Darksiders 2 (Wii U), Marvel Avengers (Wii U), Transformers Prime (Wii U), Just Dance 4 (Wii U), Rabbids Rumble (3DS) u. v. m.

DAS MAGAZIN FÜR PLAYSTATION 3 UND BLU-RAY

JETZT WIEDER IM HANDEL!

shop.playblu-magazin.de

FANZ_PLAYblu_210x280_NEU.indd 1 30.11.2012 10:02:32

HERZLICH WILLKOMMEN,
LIEBE NINTENDO-FANS!

Seit wenigen Wochen ist Nintendos neueste Konsole, nach der wir uns monatelang die Finger geleckt haben, endlich erhältlich: die Wii U. Allen Unkenrufen und Miesmachern zum Trotz lässt sich Nintendos Next-Gen-Einstand nicht nur anhand beachtlicher Verkaufszahlen als erfolgreich bezeichnen. Ein derart großes Spiele-Line-up zum Konsolenstart gab es wohl noch nie – und der Nachschub an interessanten Games scheint keine Pause zu machen, geschweige denn ein Ende zu nehmen. Wir haben die spannendsten Wii-U-Titel in dieser Ausgabe der N-ZONE ausführlich getestet und verraten, ob **Assassin's Creed 3**, **FIFA 13**, **Batman: Arkham City**, **Call of Duty: Black Ops 2** und Co. auf der Nintendo-Konsole genauso wie auf den Konkurrenz-Systemen von Sony und Microsoft rocken. Auf über 25 Seiten hat sich die Redaktion einen Großteil der aktuellen Wii-U-Veröffentlichungen vorgeknöpft und dabei für euch die Spreu vom Weizen getrennt, um euch vor ärgerlichen Fehlkäufen zu bewahren.

Obwohl der Fokus der Spielergemeinde derzeit fast voll auf der neuen Nintendo-Heimkonsole liegt, kommen die gute alte Wii und der 3DS natürlich auch nicht zu kurz: Hier haben wir wie in jedem Monat eine gute Mischung aus Vorschauen und Tests zu aktuellen Neuerscheinungen parat.

Auch im neuen Jahr werden wir euch Monat für Monat weiterhin mit spannenden News, Tests, Vorschau- und Retroberichten aus dem Nintendo-Universum versorgen – tagesaktuell auch auf unserem Internetauftritt unter www.n-zone.de. Dazu richten wir wieder die Bitte an euch, uns Anregungen, Wünsche und Meinungen zur N-ZONE zu schicken. Wohin soll's 2013 gehen? Egal ob Lob oder Kritik – das Team freut sich auf euer Feedback, das ihr an die folgende E-Mail-Adresse schicken könnt: redaktion@n-zone.de.

Viel Spaß mit der neuen N-ZONE, schöne Feiertage und einen guten Start ins neue Jahr wünscht

Euer N-ZONE-Team

ZAHLEN & FAKTEN

Wissenswertes und Skurriles über die Entstehung dieser N-ZONE

- **Test, den jeder machen wollte:** ***Assassin's Creed 3.*** *Christoph und Thomas werden den Ubisoft-Kracher aber erst nach Feierabend in der Freizeit spielen können – da Sebastian das Game bereits für unser Schwestermagazin play³ getestet hat, bekam er auch den Zuschlag für die Wii-U-Fassung.*
- **Test, den keiner machen wollte:** *So hart das auch klingt: Für Testberichte von Wii-Spielen konnte sich in der Redaktion niemand mehr so recht begeistern – und das, obwohl auch für die Wii auf ihre alten Tage noch gute Games erscheinen.*
- **Streitpunkt des Monats:** *Die Wii U! Wer darf wann spielen? Wer darf eins der beiden Geräte über Nacht zum „Arbeiten" mit nach Hause nehmen? Letztendlich wurde man sich dann aber einig – nicht zuletzt, weil Uwe und Lukas sich eigene Wii-U-Konsolen gekauft haben.*
- **Pfennigfuchser des Monats:** *Praktikant Thomas hat sich für euch im Verkaufsführer schlaugemacht, wie ihr eure alten Games am besten in Bares verwandeln könnt.*
- **Retro-Game des Monats:** ***The Legend of Zelda: Ocarina of Time.*** *In der Reportage gehen wir den Mythen um das Meisterwerk fundiert auf den Grund – inklusive Anekdoten und Hintergrundinfos.*

INHALT 01/2013

Ab S. 32

THOMAS

Lasst euch dieses Line-up auf der Zunge zergehen: **Assassin's Creed 3, Call of Duty: Black Ops 2, Mass Effect 3 – Special Edition, ZombiU, Darksiders 2** und, und, und … Wir haben die besten Gamer-Titel des Wii-U-Launches in zig Testberichten kritisch unter die Lupe genommen.

TEST | Wii U – DIE HIT-LAWINE FÜR DEN Wii-NACHFOLGER!

Ab S. 46

SEBASTIAN

Freut euch auf Testberichte zu den Wii-, Wii-U- und 3DS-Games mit euren liebsten Spielehelden. Im Angebot: Batman, die Marvel Avengers, Spyro und seine Skylander und natürlich Sonic samt All-Stars.

TEST | Wii-NTERLICHE HELDENPARADE

START

Editorial	03
Inhalt	04

VORSCHAU

Jahresausblick 2013	16
Magazin	06
Most Wanted	14
Wii U	
Monster Hunter 3 Ultimate	18
Need for Speed: Most Wanted	20
3DS	
Zero Escape: Virtue's Last Reward	18

TEST

Charts	64
Das Team	45
Der Verkaufsführer	66
Jahresrückblick 2012	30
Kalender	48
Meinungsmache	46
Release-Termine	47
So testen wir	44
Top-Spiele	62
Wii U	
Assassin's Creed 3	36
Batman: Arkham City – Amoured Edition	46
Call of Duty: Black Ops 2	42
Chasing Aurora (Download)	72
Darksiders 2	50
FIFA 13	40
Just Dance 4	59
Little Inferno (Download)	73
Marvel Avengers	48
Mass Effect 3 – Special Edition	44
Nano Assault Neo (Download)	72
Puddle (Download)	72
Skylanders: Giants	54
Sonic & All-Stars Racing Transformed	52
Sports Connection	58
Tank! Tank! Tank!	56
Toki Tori 2 (Download)	73
Transformers Prime	55
Trine 2: Director's Cut (Download)	73
Warriors Orochi 3 Hyper	57
Your Shape Fitness Evolved 2013	59
ZombiU	32

VORSCHAU | JAHRESAUSBLICK 2013

THOMAS
Die Redaktion wirft einen Blick in die Zukunft und gibt einen ersten Ausblick, auf welche Spiele wir Nintendo-Fans uns in den kommenden 12 Monaten freuen dürfen. So viel sei schon jetzt verraten: 2013 wird ein klasse Nintendo-Jahr!

TEST | FIFA 13

CHRISTOPH
Anstoß auf der Wii U: Erfüllt **FIFA 13** die hohen Erwartungen der Fans und bietet ein ebenso gelungenes Fußballerlebnis wie auf der PlayStation und der Xbox? Wir haben das erste **FIFA** für die neue Nintendo-Konsole ausführlich getestet.

Wii

Lego: Herr der Ringe 60
PES 2013 62

3DS

Aero Porter (3DSWare) 74
Dotman (3DSWare) 75
Fallblox (3DSWare) 74
Gradius (Virtual Console) 75
Lego: Herr der Ringe 61
Ninja Gaiden (Virtual Console) 75
PES 2013 63
Pokédex 3D Pro 75
Real Heroes: Fire Fighter 3D 64
Rabbids Rumble 65

ONLINE

DS-Kanäle 70
VideoGamesZone 72
Wii-Kanäle 68

RETRO

Mythos Ocarina of Time 80
Sammlerfibel GameCube 84
Retro-Startseite 74

SERVICE

Die N-ZONE-Superliga 90
Spielerforum 88

ALLE TITEL DIESER AUSGABE

Assassin's Creed 3, Test/Tipps 36, 86
Batman: Arkham City – Armoured Edition, Test/Tipps 46/86
Call of Duty: Black Ops 2, Test 42
Chasing Aurora, Online 72
Darksiders 2, Test 50
Dr. Kawashima, News 9
Fallblox, Online 74
FIFA 13, Test 40
Gradius, Online 75
Just Dance 4, Test 59
Little Inferno, Online 73
Lego: Herr der Ringe, Test 60
PES 2013, Test 62
Real Heroes: Firefighter 3D, Test 64
Marvel Avengers, Test 48
Mass Effect 3 – Special Edition, Test 44
Monster Hunter 3 Ultimate, Vorschau 18
Nano Assault Neo, Online 73
Need for Speed: Most Wanted, Vorschau 20
New Style Boutique, News 11
New Super Mario Bros. U, Tipps 86
Ninja Gaiden, Online 75
Nintendo Land, Tipps 86
Pokédex 3D Pro, Online 75
Puddle, Online 72
Rabbids Rumble, Test 65
Ralph reicht's, News 11
Skylanders: Giants, Test 54
Sonic & All-Stars Racing Transformed, Test 52
Sports Connection, Test 58
Tank! Tank! Tank! , Test 56
The Hip Hop Dance Experience, News 11
Toki Tori 2, Online 73
Zelda: Ocarina of Time, Retro 80
Transformers: Prime, Test 55
Trine 2: Director's Cut, Online 73
Warriors Orochi 3 Hyper, Test 57
Your Shape Fitness Evolved 2013, Test 59
Zero Escape: Virtue's Last Reward, Vorschau 22
ZombiU, Test 32

NINTENDO NUR DRITTE WAHL!

Wii Irre: Sony und Microsoft wollten die Wii-Fernbedienung nicht haben.

Wie erfolgreich wäre die Wii gewesen, wenn sie statt auf eine Fernbedienung auf einen ganz herkömmlichen Controller als Eingabegerät gesetzt hätte? Wir mutmaßen: 100 Millionen Konsolen wären mit einem 08/15-Pad wohl kaum über die Ladentheke gewandert. Jetzt wurde bekannt: Der Patentinhaber der Wii-FB stellte das Konzept dieses bewegungsintensiven Controllers zunächst bei Sony und Microsoft vor. Doch beide Unternehmen reagierten ablehnend, ja fast schon gehässig auf die Produktvorstellung. PlayStation-Boss Kutaragi – nicht gerade für zimperlichen Umgang mit seinen Mitarbeitern bekannt – soll zum Beispiel während der gesamten Präsentation die Augen geschlossen gehalten haben. Nach der Konferenz lautete seine Frage: „Lässt sich der Controller für 50 Cent herstellen?“ – Daraufhin brach der Patentinhaber in schallendes Gelächter aus. Die genannte Geldsumme war offensichtlich blanker Hohn.

Christoph meint:

„Es ist geradezu abenteuerlich, was hinter den Kulissen der Spielebranche abgeht. Nicht auszudenken, was aus Nintendo geworden wäre, wenn die Wii nicht derart populär geworden wäre, wie sie es heute ist. Bereits Nintendo 64 und GameCube hatten mit Anlaufschwierigkeiten zu kämpfen. Da war es äußerst wichtig, dass zumindest die Wii an alte 16-Bit-Erfolge anknüpft."

ERSTE HILFE FÜR DIE Wii U

Wii U So behebt ihr Probleme mit euren HD-Fernsehern.

Die Wii U sorgt offenbar an älteren HDTV-Geräten für Probleme. So schaltet sich im Wii-U-Menü beispielsweise automatisch ein sogenannter „Overscan“ ein, der im Menü die Bildränder zu stark abschneidet. Neuere Fernseher nutzen eine Auto-Scan-Funktion, um das Problem zu beseitigen. Kurios: Im Wii-U-Browser, im eShop sowie im Miiverse lässt sich die Bildgröße einstellen – im Wii-U-Menü allerdings nicht. Nun gibt es einige Tipps und Kniffe, wie Nutzer dieses Problem beseitigen können. Allgemein hoffen wir allerdings, dass Nintendo dieses Problem mit einem kommenden System-Update behebt.

1. **Für ältere Samsung- oder LG-Geräte könnte es sich lohnen, den entsprechenden HDMI-Eingang in „PC“ umzubenennen. Damit veränderte sich die Einstellung für „Overscan“. Allerdings gibt es auch Berichte von N-ZONE-Lesern, dass diese Umbenennung die Farbeinstellung des entsprechenden HDMI-Kanals verändert.**
2. **Als Alternative könnt ihr versuchen, ein altes Wii-Komponentenkabel zu nutzen. Die Wii U ist kompatibel mit dieser Strippe.**
3. **Ebenso könnte es funktionieren, die Auflösung der Konsole auf 1080p umzustellen.**

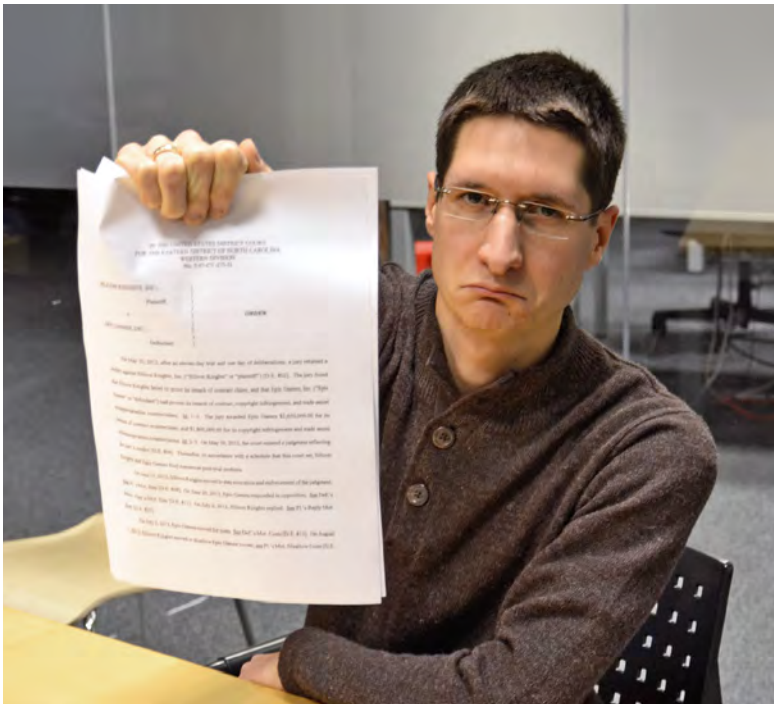
SILICON KNIGHTS AM ENDE?

Gehen beim angeschlagenen Ex-Kultstudio die Lichter aus?

Das kanadische Entwicklerstudio Silicon Knights – bekannt für **Eternal Darkness: Sanity's Requiem**, **Too Human** und die GameCube-Neuauflage der ersten **Metal Gear Solid**-Episode mit dem Untertitel **The Twin Snakes** – ist in finanzielle Schieflage geraten. N-ZONE erfuhr: Die knüppeldicken Vertragsdetails (liegen uns vor, siehe Bild) könnten die Vorboten eines abrupten Endes des Ex-Kultstudios sein. Denn Silicon-Knights-Boss Denis Dyack muss nun dafür sorgen, dass alle unverkauften Exemplare von studioeigenen Spielen wie **X-Men: Destiny** – es heimste überwiegend schwache Kritiken ein – zerstört werden müssen. Darüber hinaus dürfen die Discs nicht nachproduziert werden. Auch ein Digitalvertrieb ist künftig verboten. ■

Christoph meint:

„Es sieht ganz so aus, als hätte Silicon Knights seine besten Tage hinter sich. Für Entwickler-Oberhaupt Dyack ist es schon eine ohnehin harte Auflage, alle bereits hergestellten Spiele einzustampfen. Zu allem Überfluss kommt auch noch hinzu, dass es mit der Programmierung eines Nachfolgers von ***Eternal Darkness: Sanity's Requiem*** *(2002) nichts geworden ist. Nintendo hat sich stattdessen die exklusiven Vertriebsrechte am Sega-Action-Krawall* ***Bayonetta 2*** *geschnappt. Die Luft scheint dünn zu werden für die kanadischen Pixelprofis, deren letzter Hit allerdings schon zehn Jahre zurückliegt: Die Rede ist vom eingangs erwähnten* ***Eternal Darkness****. Das ist keine allzu gute Hit-Bilanz."*



CRANKYS RUMPELKAMMER

Hier knöpft sich Affen-Opa Cranky Kong aktuelle Spiele vor und erklärt, wie bestimmte Spiel-Elemente früher gehandhabt wurden.

HEUTE

Seht her: Was für ein Schnickschnack! Beim Wii U GamePad wüsste ich gern, was ich damit anstellen soll. Für mich alten Rentner-Kong ist das alles nichts mehr. So viele Tasten! Dann dieser überdimensionierte Bildschirm! Und zu guter Letzt das klobige Ding an sich! Zudem hat man mir gesteckt, dass ich für einige Spiele weiterhin meine alten Wii-Fernbedienungen brauche. Ja, das ist doch der blanke Hohn! Ich lege mir doch keine neue Konsole zu und werde gezwungen, weiterhin den alten Plunder zu verwenden. Fortschritt ist schließlich mein zweiter Vorname, jawohl!

EINST

Hach, so muss ein guter, ergonomisch geformter Controller aussehen. Das N64-Pad beweist, wie meine abgeschufteten Affenhände verwöhnt werden möchten: mit abgerundeten Kanten, einer perfekt erreichbaren Z-Taste und sogar einem Erweiterungsschacht für Zubehör. Das gibt's beim Wii U GamePad nicht! Für mich ist damit klar, welcher Controller die beste Technik bietet – es ist garantiert nicht das überfrachtete Modell von 2012, sondern der Klassiker von 1997!

Verehrte Retro-Freunde! Liebe Weicheier! Wie gefällt euch meine „Rumpelkammer"? Schreibt mir, welche miesen Spiel-Elemente ich hier in diesem armseligen Magazin kommentieren soll – denn früher war alles besser, versteht ihr? Ich freue mich über Anregungen an redaktion@n-zone.de!

Euer Lieblings-Cranky

WANN GEHT MIYAMOTO IN RENTE?

Der Mario-Erfinder wurde 60 – aber wie lange macht er noch Hits?

Am 16. November feierte Shigeru Miyamoto seinen 60. Geburtstag. Doch die festliche Stimmung wird überschattet vom Gedanken, dass der Großmeister der Videospiele bald die Bühne verlassen könnte. Schon vor einem Jahr machten Gerüchte die Runde, wonach Miyamoto der jungen Entwickler-Generation Platz macht. Wir erinnern uns: In einem Interview mit dem amerikanischen Technikmagazin Wired bekräftigte Shigeru Miyamoto den Wunsch, künftig kürzertreten zu wollen. Nach Mega-Spielen wie **Super Mario 3D Land** und **The Legend of Zelda: Skyward Sword** wolle er künftig keine Großprojekte mehr betreuen und sich dem Druck, ein Spiel mit fünfjährigem Entwicklungszyklus zu erschaffen, nicht mehr aussetzen. Er könne sich gut vorstellen, mit einem winzigen Team zusammenzuarbeiten und möglicherweise sogar in Eigenregie einen Titel zu kreieren. Für uns klang das damals durchaus nach einem Rückzug auf Raten – allerdings machten wir auch die Anmerkung, dass bei einem so vorbildlichen Lebenslauf, wie Miyamoto ihn vorweist, irgendwann einfach Schluss sein muss.

Rolle rückwärts

Shigeru Miyamoto begann im Jahr 1970 ein Studium in Industrial Design und sollte anfangs Spielzeug-Konzepte für Nintendo erarbeiten. Doch aus heiterem Himmel bekam er plötzlich von seinen Vorgesetzten bei Nintendo den Auftrag, ein Videospiel zu liefern. So entstand der Automatenklassiker **Donkey Kong**, der 1981 veröffentlicht wurde und zu einem weltweiten Erfolg wurde, von dem keiner zu träumen gewagt hatte. ■

Christoph meint:

„Der Weg zur Rente ist lang. Nächstes Jahr steigt das japanische Renteneintrittsalter aktuellen Meldungen zufolge von 60 auf 65 Jahre. Rein rechnerisch betrachtet könnte Shigeru Miyamoto also am 16. November 2017 in Rente gehen. Doch legt man das durchschnittliche Renteneintrittsalter von Japanern zugrunde, würde Miyamoto bis zum Frühjahr 2021 arbeiten. Es bleibt weiter spannend.“

GERÜCHTEKÜCHE

wir wärmen alles für euch auf

Für die Wii U sind – gerade auch in Deutschland – etliche Erweiterungen geplant. So wird im Laufe des nächsten Jahres der Fernsehdienst „Nintendo TVii“ gestartet, der den Zugriff auf zahlreiche Serien und Filme erlaubt. Auch Apps, beispielsweise zum digitalen Erwerb von Magazinen und Zeitungen, sollen hinzukommen.

Nintendo strebt an, die Wii mini auch nach Europa zu bringen. Doch zunächst will das Unternehmen abwarten, wie die abgespeckte Hardware in Kanada ankommt.

Nach den erfolgreich verlaufenen Nintendo-Direct-Präsentationen will das Unternehmen an den regelmäßigen Produktenthüllungen übers Internet festhalten. Denn so erreicht Nintendo ein treues Publikum, das ungefiltert mit Werbebotschaften versorgt wird. Eine objektive Berichterstattung sieht allerdings anders aus.

TOPS & FLOPS

⬆ SPENDIERLAUNE

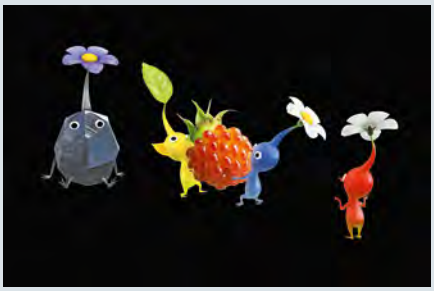
Wer **New Super Mario Bros. 2** sein Eigen nennt, der sollte schleunigst das Modul erneut in seinen 3DS-Schacht legen und im Laden nach neuen Level-Sets Ausschau halten. Denn dort sind seit Kurzem drei kostenlose Pakete mit Abschnitten aus **Super Mario Bros.** und **Super Mario Bros. 3** erhältlich, aber nur bis Ende Januar. Worauf wartet ihr noch?

⬇ NUR NOCH DIGITAL

Für uns Redakteure ist es unverständlich, weshalb das Wii U GamePad keine analogen Schultertasten mehr hat, sondern nur noch digitale. Beim GameCube wurden die zurückfedernden Buttons noch als großes Feature angepriesen – jetzt scheint es Nintendo nicht einmal mehr für nötig zu halten, die Technik in neuen Controller zu verwenden. Verkehrte Welt!

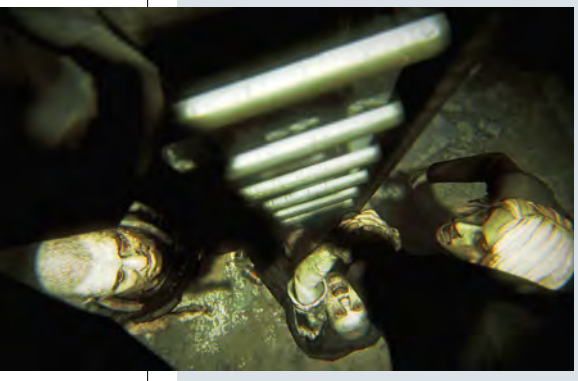
⬇ WARTEN, WARTEN

Bitte ganz tapfer sein: **Animal Crossing** und **Pikmin 3** verspäten sich und sollen nach neuesten Angaben erst im zweiten Quartal 2013 auf den Markt kommen, also frühestens im April. Auch bei **Game & Wario** deutet sich eine Verzögerung an, nachdem wir lange nichts mehr von der schrägen Minispielsammlung gehört haben.



⬇ ZOMBIU-BUG

In **ZombiU** gelangt ihr nach einigen Stunden Spielzeit zu einer Tankstelle und müsst einen Kanister aufsammeln. Wenn ihr jedoch dieses Gebiet verlasst, ohne das Gefäß gefunden zu haben, oder innerhalb des Areals umherlauft, kann es sein, dass der Kanister plötzlich verschwunden ist. Das Einzige, was ihr dann tun könnt, ist, wieder von vorn zu beginnen. Ein sehr, sehr ärgerlicher Bug! Ob Ubisoft einen Patch veröffentlicht?



⬆ FRÖHLICHER FRÜHLING

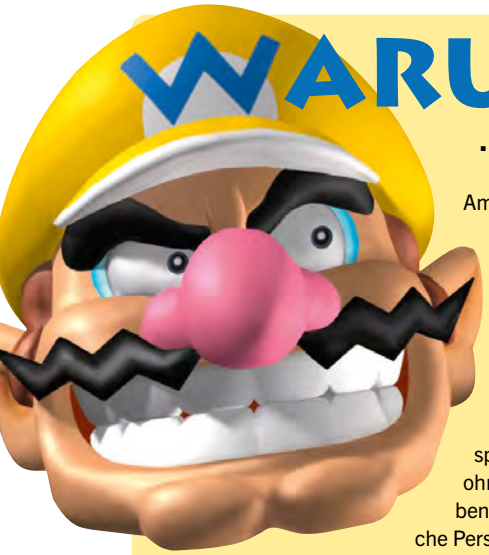
Im März und April kommen so richtig Frühlingsgefühle auf, den pünktlich zum Ende der kalten Jahreszeit erwacht auch der 3DS aus seiner Winterstarre: Mit **Luigi's Mansion 2**, **Dr. Kawashimas Diabolisches Gehirn-Jogging**, **Castlevania: Lords of Shadow – Mirror of Fate** und **Fire Emblem: Awakening** gelangen drei interessante Hit-Anwärter nach Europa. Und ein paar Monate später ist schon wieder E3!

DR. KAWASHIMAS DIABOLISCHES GEHIRN-JOGGING

3DS Der Großmeister des Denksports ist stinksauer.

Jetzt wird es spannend! Bislang war der 3DS eher eine Konsole für waschechte Spieler, nicht unbedingt für Leute, die damit etwas für ihre grauen Zellen tun möchten. Die längst überfällige Fortsetzung von Dr. Kawashimas Denksportübungen auf dem 3DS wird zeigen, ob es Nintendo gelingt, das Gerät auch solchen Anwendern schmackhaft zu machen. Der (zugegebenermaßen extrem sperrige) Titel ist dabei Programm: **Dr. Kawashimas dialobisches Gehirn-Jogging: Können Sie konzentriert bleiben?** will eure Aufmerksamkeitsspanne erhöhen und dazu anregen, dass ihr euch nicht ständig von blinkenden Handys und anderen technischen Geräten ablenken lasst. Denn das führt – glaubt man dem japanischen Wissenschaftler von der renommierten Tohoku-Universität – langfristig zu einem deutlichen Abfall des eigenen Intelligenzquotienten. So müsst ihr auf dem 3DS beispielsweise Rechenaufgaben lösen, aber dabei stets die Antwort auf die vorhergehende Gleichung eingeben. Auch abwechslungsreiche Minispiele (im Bild: eine Variante der Bazillenjagd aus dem Vorgänger) gehören wie gewohnt zum Konzept der Schlaumach-Software. ■

Christoph meint: *„Am 8. März werden wir erfahren, ob Nintendo den Erfolg der **Gehirn-Jogging**-Reihe auf dem 3DS fortführen kann. Der Konzern würde massiv davon profitieren, schließlich hat **Dr. Kawashima** das alte DS-Modell zu einem Millionenseller gemacht. Ob man dieses Mal wieder so viel Glück hat? Abwarten."*



WARUM ...

Diese Rubrik befasst sich mit den Mysterien der Spielebranche. Diesmal widmen wir uns einer Miniaturversion der Wii-Konsole, die überraschenderweise nur in Kanada auf den Markt kommt.

... BRINGT NINTENDO EINE WINZIG-WII HERAUS?

Am 27. November hat uns Nintendo mit der Ankündigung überrascht, eine abgespeckte Version der Wii-Konsole mit neuem Design auf den Markt zu bringen – allerdings vorerst ausschließlich in Kanada. Die Wii mini lässt allerdings etliche technischen Funktionen vermissen, die wir bislang sehr zu schätzen wussten (siehe Extrakasten „Da fehlt doch was!“). Das schwarz-rote Gehäuse mutet mit seiner matten Kunststoff-Oberfläche etwas altmodisch an. Warum hat sich Nintendo zu diesem Schritt entschlossen – und warum nur in Kanada? N-ZONE verrät es euch.

Erstens: Kinder sind anspruchsloser

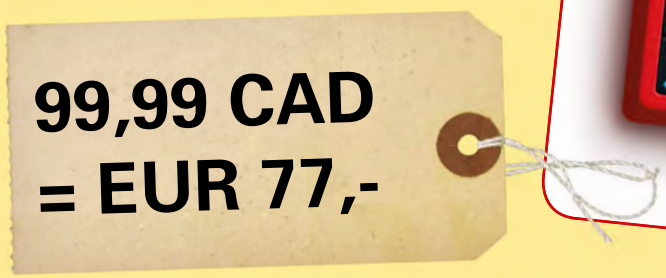
Nintendo hat mit Re-Designs gute Erfahrungen gemacht. Indem einige Features weggelassen werden, spart man Produktionskosten und kann die Wii mini mit 99 Dollar noch einmal billiger anbieten als die ohnehin schon nicht mehr teure Original-Wii. Nintendo verspricht sich davon, auch noch das letzte verbliebene Kaufpotenzial vom Markt abzuschöpfen, etwa Familien mit kleinen Kindern und einkommensschwache Personen. Nintendo argumentiert, dass Kinder keine Online-Funktionen bräuchten, um mit den rund 1.400 Wii-Spielen Spaß zu haben.

Zweitens: Der Sammler-Aspekt

Auch Gamer, die schon lange eine Wii besitzen, dürfen sich angesprochen fühlen. Nintendo hat möglicherweise die Hoffnung, dass es genügend Sammler gibt, die die sich auch eine zweite Version kaufen würden, sofern sie über ein Alleinstellungsmerkmal verfügt. Dies mit dem neuen Retro-Gehäuse eindeutig gegeben.

Drittens: Das Marktpotenzial

Aber warum nur in Kanada? Nun, angeblich soll speziell der kanadische Markt noch nicht gesättigt sein. Aber natürlich kann man auch davon ausgehen, dass dies erst der Anfang ist. Nintendo nutzt die kleine Industrienation Kanada als Testgelände, um zu sehen, ob sich die Mini-Wii überhaupt wie gewünscht verkauft. Ist das der Fall, wird sie auch in anderen Ländern auf den Markt gebracht. Bleibt sie im Regal liegen, kann man sich das sparen und der Verlust hält sich in Grenzen. Das nennt man Risikovermeidung. ■



DA FEHLT DOCH WAS!

N-ZONE listet alle Konsolen-Elemente auf, die bei der Wii mini fehlen.

Machen wir es kurz: Die Wii mini braucht niemand, der sich ernsthaft für Videospiele interessiert. Denn zahlreiche Kern-Features, die man seit jeher an der Nintendo-Hardware zu schätzen gelernt hat, fehlen bei der Winzig-Konsole.

SD-Karten-Schlitz: weggegeizt!
Wer des Öfteren seine Urlaubsbilder im Fotokanal der Wii betrachtet hat, der wird diese raffinierte Funktion schmerzlich vermissen. Auch Spielstände können jetzt nicht mehr auf SD-Karten exportiert werden.

GameCube-Abwärtskompatibilität: fehlt!
Die Wii mini schluckt ausschließlich Wii-Discs, nichts anderes. Habt ihr zu Hause noch etliche GameCube-Klassiker liegen, die ihr regelmäßig spielt, müsst ihr wohl oder übel die betagte Würfelkonsole weiter an eurem Fernseher angeschlossen haben.

Internet-Verbindung: gibt's nicht mehr!
Richtig gelesen: Die Wii mini lässt sich ausschließlich offline betreiben. Virtual-Console-Zugriff? Gestrichen! Wii-Shop-Kanal? Hat geschlossen! Wetter- und Nachrichtenkanal? Nö! So fehlen etliche wichtige Funktionen der Original-Wii.

KIDS & CASUAL

Hier ist die Rubrik für alle Spiele, in denen Schlagworte wie „Party“, „Pferdehof“, „Sport“ und dergleichen vorkommen. Kurz und knapp: Wir stellen euch Software vor, die nicht unbedingt für Vollblut-Zocker gedacht, aber dennoch in irgendeiner Form relevant ist.

NINTENDO PRÄSENTIERT NEW STYLE BOUTIQUE (3DS)

Hier kommt der Traum aller Mädchen: Ein Spiel, bei dem sich alles nur um Äußerlichkeiten dreht. Ihr bekommt per Zufall einen Job als Aushilfe in einer Damen-Boutique. Sofort wird euer riesiges modisches Talent erkannt und euer steiler Aufstieg in der Fashion-Szene beginnt. Ihr bedient Kundinnen, unterhaltet euch mit Stylistinnen und Unternehmerinnen, kauft Nachschub auf der Modemesse und erkundet „die angesagtesten Szenelocations der Stadt“. Und so ganz nebenbei sammelt ihr die coolsten Outfits für eure eigene (weibliche) Spielfigur und lernt das kleine ABC der Kleidungswissenschaften: Was ist „poppig“, was „feminin“? Schließlich macht ihr eure eigene Boutique auf und nehmt an Modenschauen teil. Das Spiel ist durchaus gut gemacht, vermittelt für unseren Geschmack aber fragwürdige Werte an heranwachsende Mädchen. ■

THE HIP HOP DANCE EXPERIENCE (Wii)

Ihr liebt es, zu tanzen, aber bei **Just Dance** ist nicht die richtige Musik für euch dabei? Dann wäre vielleicht **The Hip Hop Dance Experience** (ebenfalls von Ubisoft) etwas für euch. Das Spielprinzip ist das gleiche: Man steht aufrecht vor dem Fernseher und ahmt die Tanzbewegungen nach, die der virtuelle Tanzlehrer vormacht. Für die Punktewertung zählt allerdings nur, was ihr mit eurer rechten Hand macht, weil ihr dort die Wii-FB haltet. Wer so schnell nicht mitkommt, der kann einzelne Bewegungen auch im Übungsmodus, dem „Power Skooling“, trainieren. Das Spiel beinhaltet 30 Songs von Snoop Dogg über R. Kelly bis Flo Rida. Die Auswahl ist insgesamt recht gemäßigt, die härtesten Gangsta-Raps werden nicht ausgepackt. Dafür kann man aber noch ein paar Moves für den nächsten Discobesuch lernen. Natürlich für bis zu vier Spieler. ■

RALPH REICHTS (Wii, 3DS, DS)

Rechtzeitig zum Kinostart kommt nun das Videospiel zum Film **Ralph reichts**, in dem sich bekannte Videospielfiguren die Klinke in die Hand geben. Activision setzt dabei auf ein klassisches 2D-Jump&Run in einer 3D-Umgebung, die Versionen für DS, 3DS und Wii sind inhaltlich identisch (was schon mal kein gutes Zeichen ist). Eure Spielfiguren sind Randale-Ralph und Fix-It-Felix Jr., zwischen denen ihr jederzeit wechseln könnt. Ralph kann Kisten kaputthauen und Leitern hochklettern, während Felix höher springt und Geräte reparieren kann. Damit ist eigentlich schon alles gesagt. Erwartet nicht zu viel von einer solchen Filmversoftung. Technisch ist **Ralph reichts** – vor allem auf dem Nintendo DS – unter aller Kanone, und auch bei der Levelgestaltung hat man sich nicht viel Mühe gegeben. Unser Tipp: Geht lieber ins Kino! ■

SPIEL DES JAHRES

Nintendo Land oder ZombiU? Inazuma Eleven oder Pokémon? Ihr habt es in der Hand!

Das Jahr ist (fast) vorüber, (fast) alle Neuheiten sind erschienen – und jetzt stimmt ihr darüber ab, welche Spiele euch am meisten begeistert haben. Bei der N-ZONE-Wahl zum „Spiel des Jahres 2012“ haben allein die Leser von N-ZONE und User von www.videogameszone.de das Wort. Neben allen möglichen Spiele-Hits küren wir u. a. auch das beste Entwicklerstudio. Die Redaktion bittet euch darum, nur jene Spiele zu wählen, die ihr auch wirklich gespielt habt. Wichtig für alle eigenen Vorschläge: In die Wertung gelangen nur Spiele, die zwischen dem 1. Januar 2012 und dem 31. Dezember 2012 erstmals erschienen sind. Besucht schnell www.videogameszone.de, um dort abzustimmen! Auf dieser Seite stellen wir alle nominierten Spiele vor.

Enttäuschung des Jahres

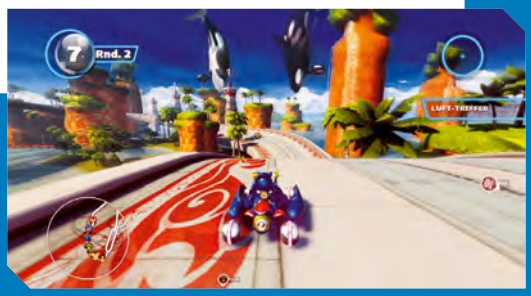
- **Pikmin 3** verspätet sich.
- Wii U vielerorts ausverkauft
- 3DS XL ohne zweites Schiebe-Pad
- Keine neuen Wii-Projekte mehr von Nintendo

Studio des Jahres

- Level-5 – für die unverbrauchte **Professor Layton**-Reihe
- NDCube – für den Neustart der **Mario Party**-Reihe, die zuvor bei Hudson Soft entstand
- Sora – für das Comeback von **Kid Icarus**

Publisher des Jahres

- Nintendo – für die vielen Hits
- Sega – für den nach wie vor starken Support
- Ubisoft – für zahlreiche Wii-U-Startspiele



Bestes DS-Spiel

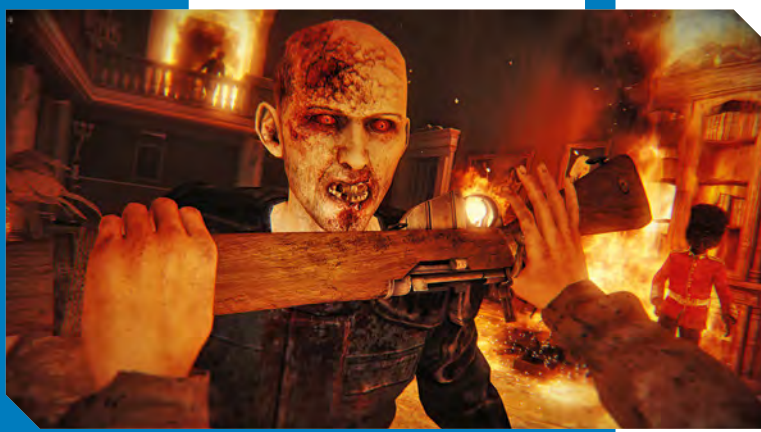
- **Inazuma Eleven 2: Feuersturm/Eissturm** (Nintendo)
- **Pokémon Schwarze Edition 2 & Weiße Edition 2** (Nintendo)
- **Lernen mit Pokémon: Tasten-Abenteuer** (Nintendo)

Bestes Wii-Spiel

- **Beat the Beat: Rhythm Paradise** (Nintendo)
- **Disney Micky Epic 2: Die Macht der 2** (Disney)
- **Mario Party 9** (Nintendo)
- **Pandora's Tower** (Nintendo)
- **Skylanders: Giants** (Activision)
- **The Last Story** (Nintendo)

Bestes Wii-U-Spiel

- **Assassin's Creed 3** (Ubisoft)
- **Call of Duty: Black Ops 2** (Activision)
- **Mass Effect 3** (EA)
- **New Super Mario Bros. U** (Nintendo)
- **Nintendo Land** (Nintendo)
- **Rabbids Land** (Ubisoft)
- **Sonic & All-Stars Racing: Transformed** (Sega)
- **Tekken Tag Tournament 2** (Namco Bandai)
- **ZombiU** (Ubisoft)



Bestes 3DS-Spiel

- **Kid Icarus: Uprising** (Nintendo)
- **Kingdom Hearts: Dream Drop Distance** (Square Enix)
- **Mario Tennis Open** (Nintendo)
- **New Super Mario Bros. 2** (Nintendo)
- **Paper Mario: Sticker Star** (Nintendo)
- **Professor Layton und die Maske der Wunder** (Nintendo)
- **Resident Evil: Revelations** (Nintendo)

TURTLE BEACH EAR FORCE NLA

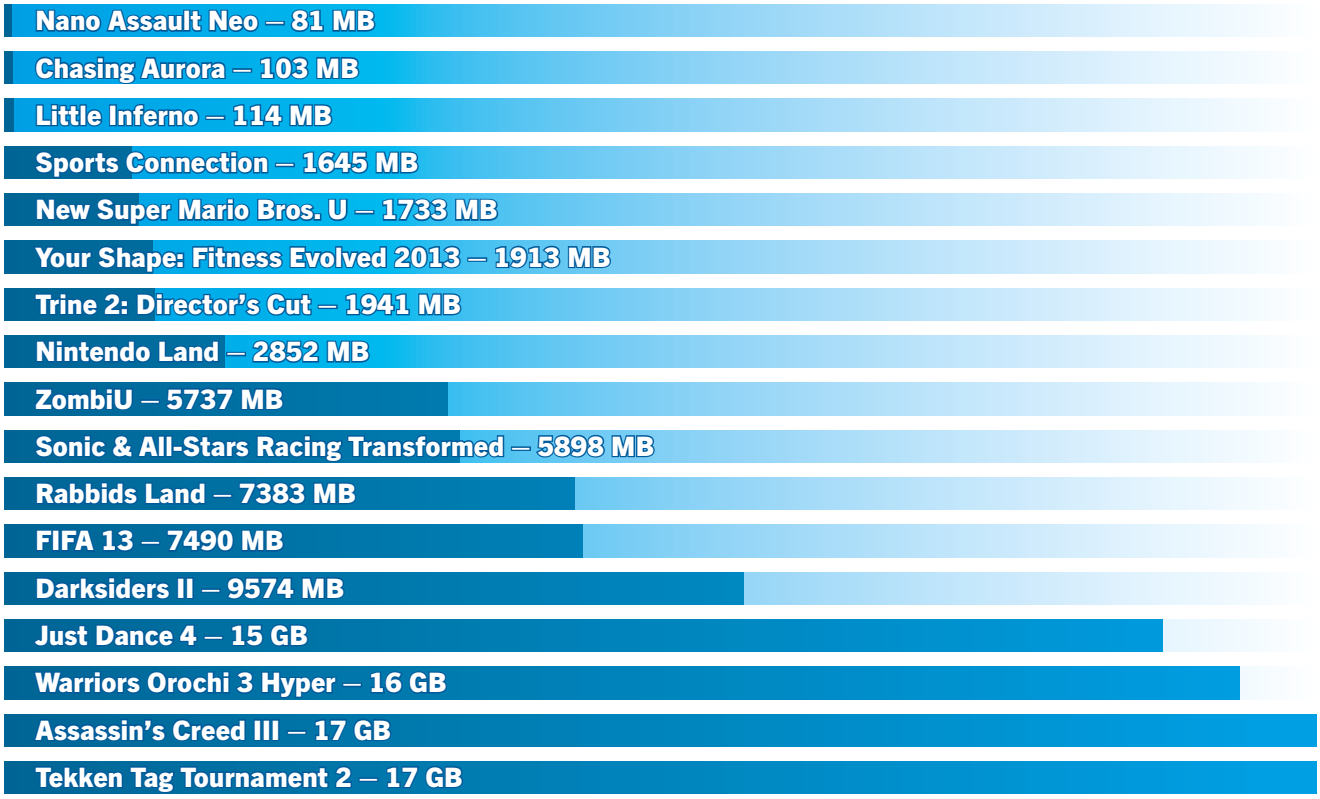
Wii U Von Nintendo lizenziert: Das Headset des Edel-Herstellers

Der renommierte Hersteller von Headsets, Turtle Beach, hat sich auf der PS3 und der Xbox 360 bereits einen guten Namen mit hochwertigen Produkten gemacht; rechtzeitig zum Launch erschien auch für die Wii U ein Headset. Dieses ist im Vergleich mit anderen erhältlichen Turtle-Beach-Produkten zum Preis von circa 50 Euro nahezu ein Schnäppchen, doch wie viel steckt in dem guten Stück, das auch mit dem 3DS kompatibel ist? Zuerst zum Klang, an dem es wenig zu mosern gibt, außer dass die Bässe etwas kraftvoller sein dürften. Außengeräusche werden nicht abgeschirmt – ihr bekommt deutlich mit, was um euch herum geschieht. Die Sprechqualität beim Chat ist okay, man versteht seine Mitspieler deutlich und wird auch selbst gut verstanden. Dank Gelenken und Verstellmöglichkeiten sitzt der leichte Kopfhörer beim Spielen wie angegossen und ist aufgrund der weich gefütterten Ohrhörer mit den 40-mm-Lautsprechern und des gepolsterten Bügels recht komfortabel. Das Kabel mit dem Lautstärkeregler und Stumm-Schalter mag auf den ersten Blick etwas zu kurz ausgefallen sein, doch ist die Länge von einem Meter ideal, um den Kopfhörer mit dem Wii U GamePad zu verbinden. Das Design in mattem Schwarz ist schlicht, aber dennoch recht schick – das Plastik macht hingegen keinen besonders hochwertigen Eindruck. Insgesamt bekommt man hier ordentliche Hardware für seine 50 Euro geboten, wobei man für die kleinen Wii-U- und Nintendo-Logos und den Markennamen wohl einiges draufzahlen darf. Unser Fazit: Schickes, gut funktionierendes Einsteiger-Headset zum stolzen Preis! ■

FESTPLATTE VOLL!

Wii U Reicht der Speicherplatz aus?

Zwar lässt sich der Speicher der Wii U mit USB-Sticks und -Festplatten erweitern, doch allzu schön sieht es nicht aus, wenn zusätzliche Datenträger im Wohnzimmer das Regal belagern. Wir wollten es wissen und haben recherchiert, wie viel Platz die Wii-U-Starttitel beanspruchen. Ihr seht: **Tekken Tag Tournament 2** beansprucht knapp zehnmal so viel Platz wie **New Super Mario Bros. U**! ■



Die besten Spiele der nächsten Monate: Danach sehnen sich Leser und Redaktion.

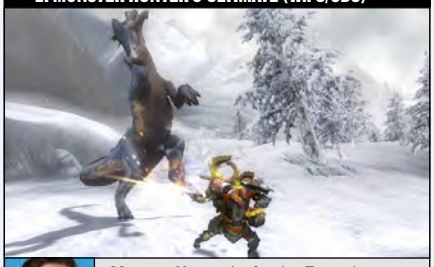
1 PIKMIN 3 (Wii U)

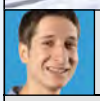
HERSTELLER: NINTENDO /// GENRE: STRATEGIE /// TERMIN: 2. QUARTAL 2013

Nachdem alle angekündigten **Mario**-Titel und Wii-U-Launch-Hits mittlerweile erschienen sind und außerdem noch kein neues, großes **Pokémon**-Spiel präsentiert wurde, gab es in diesem Monat eine Menge Bewegung in unseren Most-Wanted-Charts. Nach monatelanger Alleinherrschaft des Nintendo-Klempners an der Spitze sehnen sich unsere Leser nun am meisten nach dem Wii-U-**Pikmin**. Hierzu gibt es derzeit leider schlechte Neuigkeiten zu verkünden: Das Strategie-Spiel, das bislang im Launchzeitraum erscheinen sollte, der sich bis etwa Ende März erstreckt, wurde von Nintendo auf das 2. Quartal 2013 verschoben – ebenso wie **Animal Crossing** für den 3DS.

REDAKTIONS-TOP-5

1. MONSTER HUNTER 3 ULTIMATE (Wii U/3DS)





Monster Hunter ist für das Team der spannenste Titel, der in den kommenden Monaten noch für die Wii U erscheint!

Neu ▲		GENRE	Action-RPG
ENTWICKLER	Capcom	TERMIN	März 2013

2. PIKMIN 3 (Wii U)

1 ▼		GENRE	Strategie
ENTWICKLER	Nintendo	TERMIN	2. Quartal 2013

3. LUIGI'S MANSION 2 (3DS)

Neu ▲		GENRE	Action-Adventure
ENTWICKLER	Next Level Games	TERMIN	März 2013

4. LEGO CITY: UNDERCOVER (Wii U)

4 ►		GENRE	Action
ENTWICKLER	TT Games	TERMIN	Launch-Zeitraum

5. THE LEGEND OF ZELDA (Wii U)

Neu ▲		GENRE	Action-Adventure
ENTWICKLER	Nintendo	TERMIN	Nicht bekannt

2 GAME & WARIO (Wii U)

HERSTELLER: NINTENDO /// GENRE: GESCHICKLICHKEIT /// TERMIN: LAUNCH-ZEITRAUM

Die spaßige Spielesammlung mit Marios Erzrivalen Wario steht bei unseren Lesern ebenfalls hoch im Kurs. Und das nicht zu unrecht, wie wir nach unseren ausführlichen Anspielsessions nur bestätigen können. Angekündigt wurde das Game für die Monate nach dem Launch – von daher wird es hoffentlich nicht mehr allzu lange dauern, bis Wario auch auf der neuen Nintendo-Konsole sein Unwesen treibt.

3 LUIGI'S MANSION (3DS)

HERSTELLER: NINTENDO /// GENRE: ACTION-ADVENTURE /// TERMIN: MÄRZ 2013

Kaum ist Mario in den Most-Wanted-Charts der Leser nicht mehr präsent, rückt sein Bruder Luigi in den Vordergrund. Bis zum März soll die Fortsetzung des beliebten GameCube-Action-Adventures laut Nintendo in Europa für den Nintendo-3D-Handheld erscheinen.

MITMACHEN! ALLE! JETZT! SOFORT!

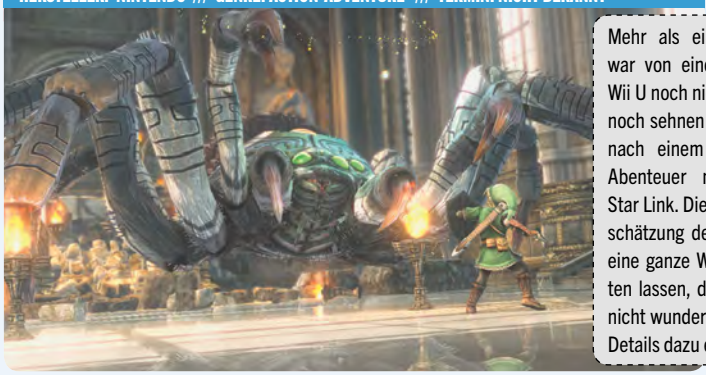
Eure Meinung ist gefragt: Die neuen Most-Wanted-Leser-Charts der N-ZONE

Bei unseren Most-Wanted-Charts mitzumachen, ist fortan einfacher als je zuvor: Auf unserer Homepage unter www.n-zone.de findet ihr in den Foren den Most-Wanted-Thread, in dem ihr die Wii-U-, Wii-, 3DS- und DS-Spiele angebt, auf die ihr am sehnlichsten wartet. Natürlich könnt ihr uns eure Most-Wanted-Titel auch auf dem Postweg an folgende Anschrift senden:

Redaktion N-ZONE, Computec Media AG, Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth

4 THE LEGEND OF ZELDA (Wii U)

HERSTELLER: NINTENDO /// GENRE: ACTION-ADVENTURE /// TERMIN: NICHT BEKANNT



Mehr als eine Technik-Demo war von einem **Zelda** für die Wii U noch nicht zu sehen, dennoch sehnen sich unsere Leser nach einem neuen epischen Abenteuer mit Nintendo-All-Star Link. Dieses wird nach Einschätzung der Redaktion noch eine ganze Weile auf sich warten lassen, doch es würde uns nicht wundern, wenn bald neue Details dazu enthüllt würden.

5 MONSTER HUNTER (Wii U/3DS)

HERSTELLER: NINTENDO/CAPCOM /// GENRE: ACTION-ROLLENSPIEL /// TERMIN: MÄRZ 2013

Bereits im März dürft ihr auf der Wii U und dem 3DS auf Monsterjagd gehen. Die gewaltig aufgebohrte Neuauflage des von der Wii bekannten Action-Rollenspiels erscheint bereits zum Japan-Launch der Wii U Anfang Dezember in Fernost, wo sich die Reihe größter Beliebtheit erfreut. Und auch hier in Deutschland findet die Serie zunehmend Fans, wie der stolze fünfte Platz von **Monster Hunter 3 Ultimate** in den N-ZONE-Most-Wanted-Charts eindrucksvoll beweist.

6 DRAGON QUEST X (Wii U)

HERSTELLER: SQUARE ENIX /// GENRE: ROLLENSPIEL /// TERMIN: NICHT BEKANNT

Die Japaner dürfen sich bereits seit einiger Zeit mit der Wii-Fassung des zehnten **Dragon Quest**-Spiels vergnügen – hierzulande wird das Spiel sehr wahrscheinlich nicht mehr für die alte Nintendo-Heimkonsole veröffentlicht. Für die Wii U soll das Spiel bereits Anfang 2013 erscheinen, allerdings nur in Japan. Die Redaktion geht davon aus, dass das Spiel hierzulande voraussichtlich erst frühestens ab Mitte des Jahres erhältlich sein wird.

7 RAYMAN LEGENDS (Wii U)

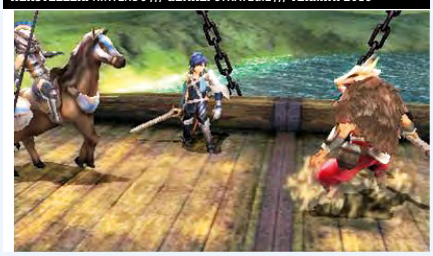
HERSTELLER: UBISOFT /// **GENRE:** JUMP & RUN /// **TERMIN:** FEBRUAR 2013

8 LEGO CITY: UNDERC. (Wii U)

HERSTELLER: NINTENDO /// **GENRE:** ACTION /// **TERMIN:** LAUNCH-ZEITRAUM

9 FIRE EMBLEM (3DS)

HERSTELLER: NINTENDO /// **GENRE:** STRATEGIE /// **TERMIN:** 2013



10 CASTLEVANIA (3DS)

HERSTELLER: KONAMI /// **GENRE:** ACTION-ADVENTURE /// **TERMIN:** 2013

HIT AUF HIT

DIE JAHRES-VORSCHAU 2013

Text | Christoph Kraus N-ZONE kürt die zehn spannendsten Spieleprojekte, die es nur auf Nintendo-Konsolen geben wird!

10. BAYONETTA 2

Wer hätte das gedacht? Der Nachfolger zum Sega-Action-Krawall **Bayonetta** (siehe Bild; Testwertung in unserem Schwestermagazin play³: 88 Prozent) kommt exklusiv auf die Wii U. In puncto Gameplay erwarten euch gigantische Bosskämpfe wie am Fließband. Jeder Level fühlt sich an wie das große Finale. Stillstand ist Rückschritt – und wer nicht attackiert, der verliert. Und genau auf diese geballte Dosis Action haben Nintendo-Zocker lange gewartet!

9. LEGO CITY UNDERCOVER

Was kommt heraus, wenn man das Gameplay von **Grand Theft Auto** auf den Kopf stellt und mit Elementen aus dem Lego-Bauklötzche- Universum vermischt? Des Rätsels Lösung: **Lego City Undercover**. Das Action-Adventure aus dem Hause TT Games bietet alle Facetten des Originals, aber in kindgerechter Form: Statt deftiger Sprüche erwartet euch Slapstick-Humor. Auf die Darstellung roher Gewalt wird zudem auf der Wii U verzichtet. Aber es geht auch ohne!

8. MONSTER HUNTER 3 ULTIMATE

Bereits seit sieben Jahren steht die **Monster Hunter**-Serie für zünftige Nonstop-Action – und das mit großer Betonung auf Online-Gameplay. Mit **Monster Hunter 3 Ultimate** besinnt sich Capcom auf die Stärken des fast gleichnamigen Wii-Originals, rechtfertigt den Titelzusatz **Ultimate** jedoch durch eine Verzahnung zwischen Wii U und 3DS: Die systemübergreifende Kompatibilität könnte der Reihe frischen Wind einhauchen. Im März 2013 erfahren wir, ob das Konzept aufgeht.

7. GAME & WARIO

Die Ableger der **WarioWare**-Reihe garantieren seit jeher irren Schabernack. Die neueste Episode profitiert darüber hinaus von den Einsatzmöglichkeiten des GamePads. In einer Disziplin müsst ihr beispielsweise auf Verbrecherjagd gehen und denjenigen finden, der einen Apfel geklaut hat. Wie verrückt ist das, bitte schön?! In einem anderen Spielchen schießt ihr mithilfe von Warios Knollennase Minivarianten des Knoblauchschlemmers ab.

6. RAYMAN LEGENDS

In puncto Kreativität nutzt **Rayman Legends** den zusätzlichen Monitor des GamePads deutlich besser als der momentane Jump&Run-Primus **New Super Mario Bros. U**. Der fünfte Spieler muss seinen Freunden beispielsweise über Abgründe hinweghelfen, indem er Seile durchtrennt oder Karussells durch Streifen des Touchpens in Uhrzeigerrichtung in Bewegung setzt. Wir tippen schon jetzt darauf, dass **Rayman Legends** den N-ZONE-Hitstempel kassiert.

5. DRAGON QUEST X

Auf der Wii ist dieses Rollenspiel schon seit längerer Zeit heimisch, zumindest in Japan. Doch im nächsten Jahr bringt es Square Enix auch auf die Wii U. Der neueste Ableger schlägt neue Wege ein und präsentiert sich als waschechtes MMORPG, das allerdings für Solozocker interessant genug sein soll. Ob die kuriose Mischung gelingt, erfahren wir wohl nächstes Jahr. Einen Wermutstropfen gibt es schon: Fürs Spielen im Netz fallen Extragebühren an, zumindest in Japan.

4. ANIMAL CROSSING

Wer träumt nicht gern von einem Häuschen im Grünen, wenige Schritte von der Meeresbucht entfernt, das nach und nach zu einer prunkvollen Bude aufgemotzt werden kann? Oder von einer Stadt, in der gute Nachbarschaft und Freundlichkeit noch großgeschrieben werden? Dann seid ihr in **Animal Crossing** richtig! In der 3DS-Simulation tut und lasst ihr, was euch gefällt: arbeiten, angeln … oder einfach fünf gerade sein lassen. Das ist ein Leben!

3. FIRE EMBLEM: AWAKENING

Im längst überfälligen 3DS-Debüt der Rollenspielreihe **Fire Emblem** dreht sich auch diesmal wieder alles um ein Heldenduo, bestehend aus dem Prinzen Krom, der das heilige Schwert Falchion besitzt, und einem weiteren Helden, den der Spieler selbst gestalten kann. Strategisch tief gehende Gefechte und eine erstklassige Inszenierung mit kinoreifen Zwischensequenzen machen Besitzer von Nintendos Mobilkonsole ganz sicher glücklich.

2. LUIGI'S MANSION: DARK MOON

Seit mehr als zehn Jahren schreien die Nintendo-Fans geradezu nach Luigis Rückkehr in die Geistervilla. Jetzt geht der Spuk weiter – allerdings nicht, wie im Original, auf dem GameCube, sondern auf dem 3DS. Mit einem modifizierten Staubsauger bewaffnet bläst Marios Bruder zum Angriff auf widerwärtige Spukgestalten. Wir durften einige Levels schon jetzt besuchen: Die Areale bestechen durch tolle Spiegel- und Lichteffekte und einen hohen Grad an Abwechslung.

1. PIKMIN 3

Die größte Vorfreude entfachen in uns jedoch die Pikmin: Die liebenswerten Geschöpfe, die aussehen wie Krabbel-Insekten aus dem Vorgarten, nehmen es auch im dritten Teil mit überdimensionalen Käfern auf. Doch die von uns gespielte Vorabversion nutzt die Eigenheiten der Wii U noch etwas unzureichend. Wir sind aber überzeugt, dass uns Nintendo am Ende ein überzeugendes Strategiespiel mit gehörigem Tiefgang vorsetzen wird. Zeit wird's: Der Vorgänger kam 2004 heraus.

Genre: Action-Rollenspiel | **Entwickler:** Capcom | **Hersteller:** Capcom/Nintendo | **Termin:** März 2013

MONSTER HUNTER 3 ULTIMATE

Text | Thomas Peter

Immer wieder genial oder doch nur aufgewärmt? Mit Monster Hunter 3 Ultimate bekommt Nintendo zwar einen Exklusivtitel, aber kein komplett neues Spiel.

Die **Monster Hunter**-Serie ist seit ihrem Debut 2005 auf der PlayStation 2 äußerst erfolgreich, vor allem in Japan. Bisher sind drei Generationen erschienen, wobei auf jeden Hauptteil mehrere erweiterte Versionen für PS2 und PSP folgten. Mit Teil 3 erschien erstmals ein **Monster Hunter** für eine Nintendo-Konsole und wurde auf Anhieb zum meistverkauften Third-Party-Spiel auf der Wii überhaupt. Nun also soll **Monster Hunter Tri** seine Erfolgsgeschichte mit einer „ultimativen" Edition auf 3DS und Wii U fortsetzen. Das Spiel bleibt in seinen Grundzügen unverändert. Mit eurer selbst erstellten Hauptfigur (männlich oder weiblich) startet ihr im Küstenörtchen Mago. Das Dorf wird von Erdbeben erschüttert und die Bewohner glauben, dass ein Monster dahintersteckt. Also bitten sie euch, ihnen zu helfen. Ihr kauft euch eure erste, einfache Rüstung und macht euch auf, eine offene Spielwelt zu erkunden.

Jäger und Sammler

Das questbasierte Gameplay macht euch zu Jägern und Sammlern. Ihr jagt und erlegt verschiedenste Kreaturen, vom friedlichen Pflanzenfresser bis zum riesigen Drachen, und weidet sie aus. Klingt eklig, bringt euch aber neue Materialien wie Knochen, Schuppen oder Zähne, mit denen ihr neue Waffen und Rüstungen anfertigen lassen könnt, um wiederum gegen noch stärkere Monster gewappnet zu sein. Ein ewiger Kreislauf also. Das Levelsystem ande-

Atmosphärisch: Grafisch ist Monter Hunter 3 Ultimate eine Pracht, wie man an diesem herbstlichen Bergwald mit Wasserfall besonders schön sehen kann.

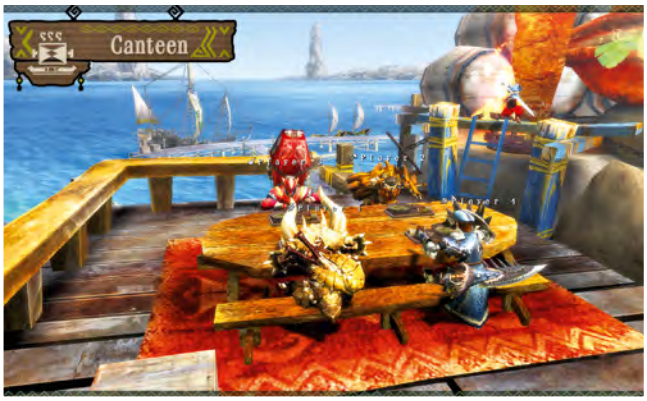
Nur im Mehrspielermodus gibt es ein Level-System: Je höher der Jäger-Rang, desto mehr Quests werden freigeschaltet. Ab Level 31 gibt's Elite-Status.

Der Grüne Balken ist eure Lebensenergie, der gelbe eure Ausdaueranzeige. Wenn die Ausdauer leer, ist, kommt euer Held ganz schön ins Schnaufen.

rer Rollenspiele fällt dabei weg, ihr werdet ausschließlich durch die Verbesserung eurer Ausrüstung stärker. Seine Komplexität erreicht **Monster Hunter 3 Ultimate** durch die Vielzahl der Rohstoffe und Ausrüstungsgegenstände mit unterschiedlichen Eigenschaften. Denn wie gesagt, ihr jagt nicht nur Tiere, sondern sammelt auch Kräuter, Pilze, Käfer und Erze. Aber anders als seine Vorgänger wirft euch das Spiel nicht sofort ins kalte Wasser, sondern führt euch mit einfachen Aufgaben langsam an die Mechanik heran. So langsam, dass es Kenner der Serie als zäh empfinden werden. Aber je mehr Quests ihr erfüllt, desto schwierigere Aufgaben werden freigeschaltet, die euch seltenere Materialien für bessere Waffen bescheren. Schwierig bedeutet vor allem: Die Monster agieren mit der Zeit immer intelligenter. Ohne die richtige Taktik und ohne ihre Bewegungsmuster zu studieren, kommt man nicht weit. Einfacher wird es, wenn man einige menschliche Mitstreiter an seiner Seite hat.

Multiplayer ohne Grenzen

Was ist nun neu an **Monster Hunter 3 Ultimate** im Vergleich zum Wii-Original? Zunächst einmal werdet ihr im Spielverlauf auf neue Gebiete stoßen. Auch einige Monsterarten wie der Brachydios oder eine Unterart des Wasserdrachen Lagiacrus sind neu. Zusätzlich zu den Waffenklassen Schwert, Großschwert, Hammer, Morph-Axt und Lanze sind nun die aus früheren Teilen bekannten Doppelschwerter, Gewehrlanzen, Jagdhörner und Bögen wieder dabei. An der Steuerung ändert sich wenig, wenn man den Vorgänger mit dem Classic Controller gespielt hat. Ein kleines, aber feines Detail: Durch einen Druck auf die L-Taste lassen sich, ähnlich wie in **Zelda** oder **Metroid Prime**, einzelne Gegner anvisieren, was besonders bei flinken, im Rudel auftretenden Viechern praktisch sein kann. Über den Touchscreen sind nun Inventar, Karte und Minispiele besonders komfortabel zu verwalten. Das Markenzeichen der Serie, der kooperative Mehrspielermodus, wurde ausgebaut. Wie gehabt könnt ihr zu viert online auf die Pirsch gehen, aber neuerdings auch lokal. Dabei zockt ein Spieler mit dem Wii U GamePad, während die anderen ihren 3DS benutzen. Ganz genau, die beiden Versionen von **Monster Hunter 3 Ultimate** sind untereinander kompatibel. Das bedeutet übrigens auch, dass man seinen auf der Wii U gespeicherten Spielstand auf einen 3DS übertragen und unterwegs weiterspielen kann. Und zu guter Letzt sei noch daran erinnert, dass das schon auf der Wii ausgesprochen hübsche Spiel durch die HD-Auflösung der Wii U in neuem Glanz erstrahlen dürfte. ■



In der Stadt holt ihr euch Quests, kauft ein und lasst euch vom Schmied eure Waffen upgraden. Der Einzelspieler startet in Mago, Mehrspieler treffen sich in Tanjia.

Teamwork: Viele Monster sind im Mehrspielermodus leichter zu besiegen. Dabei sind taktische Absprachen sinnvoll, etwa einen Kollegen für den Fernangriff abzustellen.

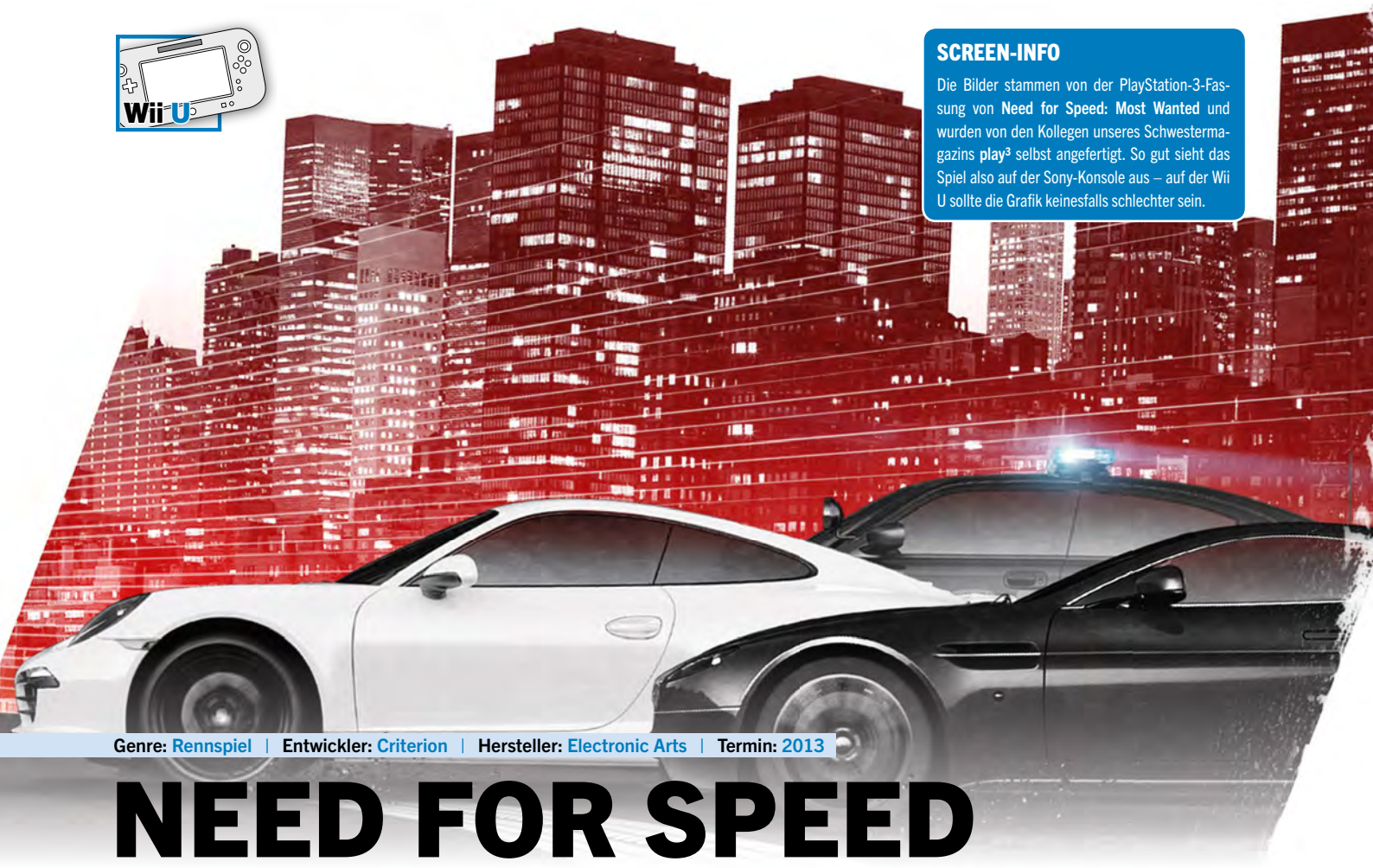
Das da im Vordergrund ist kein Kampfroboter, sondern euer Held in martialischer Rüstung. Guter Schutz ist wichtig, später im Kampf gegen die dickeren Brocken.

MEINUNG ● THOMAS PETER

„So langsam bekomme ich auch Lust auf das Spiel“

Ich kann schon verstehen, warum das Spiel so beliebt ist. Es ist wie eine Mischung aus westlichen Rollenspielen und Pokémon, nur ohne ausufernde Story. Auch das muss kein Nachteil sein, ausufernde Storys verwirren mich schnell. Der Hauptgrund, warum ich bisher einen Bogen um die Serie gemacht habe, war ausgerechnet das Feature, das für viele den größten Reiz ausmacht: der Multiplayer-Modus. Ich kann nichts mit Spielen anfangen, die ihre volle Wirkung erst online entfalten, sprich die einen zwingen, online zu spielen, wenn man nicht die Hälfte verpassen will. Objektiv aber muss man sagen, dass **Monster Hunter Tri** ein rundum gelungenes Spiel ist und vieles dafür spricht, dass die Ultimate Edition noch besser wird.

WERTUNGSTENDENZ | 8 VON 10



SCREEN-INFO

Die Bilder stammen von der PlayStation-3-Fassung von **Need for Speed: Most Wanted** und wurden von den Kollegen unseres Schwestermagazins **play³** selbst angefertigt. So gut sieht das Spiel also auf der Sony-Konsole aus – auf der Wii U sollte die Grafik keinesfalls schlechter sein.

Genre: Rennspiel | **Entwickler:** Criterion | **Hersteller:** Electronic Arts | **Termin:** 2013

NEED FOR SPEED MOST WANTED

Text | Thomas Eder

Mit Vollgas auf die Wii U: Der aktuelle Teil der Edel-Raserei

Mit **Sonic & All-Stars Racing Transformed** findet sich ein erstklassiger Vertreter des Rennspielgenres im Line-up der Wii U, doch wer mit Funracern eher wenig anfangen kann und sich nach coolen Schlitten und einem Hauch realistischer Fahrphysik sehnt, muss sich noch etwas gedulden. Doch für alle Bleifuß-Fanatiker ist bereits Rettung in Sicht: 2013 soll der aktuelle **NfS**-Ableger **Most Wanted** auch für die Wii U kommen!

Stadt der Raser

Im Gegensatz zum Vorgänger **Need for Speed: The Run** dürft ihr euch im neuesten Ableger der Reihe in einer frei befahrbaren Spielwelt austoben – euer Revier ist die fiktionale Stadt Fairhaven. Dort findet sich alles, was das Raserherz begehrt: enge Straßenschluchten, weitläufige Highways, Schotterpisten und ein realistisches Verkehrsaufkommen. Im Test der PlayStation-Fassung in unserem Schwestermagazin play³ wurde beklagt, dass die Spielwelt insgesamt recht schnell erkundet ist, doch vielleicht wird bei der 2013 erscheinenden Wii-U-Version da noch etwas nachgelegt. Auf euren Streifzügen über den Asphalt sammelt ihr durch coole Fahrmanöver wie Drifts oder Beinahe-Kollisi-

Kein Cockpit in Sicht: Euch stehen bislang nur zwei Perspektiven beim Fahren zur Verfügung – eine Verfolger- und eine Stoßstangen-Ansicht.

Staufrei ans Ziel: Das neue und sehr gelungene Easy-Drive-System lotst euch zuverlässig überall hin – und kann sogar beim Fahren bedient werden!

Ein neuer Look: Durch den Besuch in einer der Lackierereien senkt ihr euren Fahndungslevel.

Rechts ran: Ab der dritten Fahndungsstufe müsst ihr euch auf Straßensperren und Nagelbänder einstellen.

Sonntagsfahrer: Das illegale Geheize durch Fairhaven macht Laune – gefällt aber der virtuellen Polizei gar nicht.

onen sogenannte Speedpunkte, die ihr benötigt, um auf der Raserchart-Leiter bis ganz nach oben zu klettern. Dabei bekommt ihr es häufig mit dem wachsamen Auge des Gesetzes zu tun: Verfolgungsjagden mit den Ordnungshütern sind an der Tagesordnung. Dabei steigt euer Fahndungslevel und somit auch die Maßnahmen, welche die Polizei ergreift: Stellt euch auf aufdringliche Cops, Nagelbänder und Straßensperren ein! Doch zum Glück lässt sich der Fahndungslevel durch einen kurzen Besuch in einer der Lackierereien schnell wieder senken, sobald ihr außer Sichtweite der Beamten seid. Bei der Navigation hilft das coole Easy-Drive-System, das dank des Displays des Wii-U-Controllers vermutlich noch angenehmer zu bedienen sein wird als bisher.

Das Tuning von **Most Wanted** beschränkt sich zwar auf das Wesentliche, doch ihr müsst stets ein paar Teile nachrüsten, um in den Rennen konkurrenzfähig zu sein. Dafür stehen zumindest alle Fahrzeuge von Beginn an zur Verfügung – Edelkarossen vom Schlage eines Lambos oder Porsche stehen also einfach so auf der Straße herum. Um ein ausgewogenes Balancing zu gewähren, sind alle Wagen aber stets auf euren aktuellen Leistungsstand gedrosselt und müssen erst aufgemotzt werden. Bei den Spielmodi erwarten euch keine Überraschungen: Rundkursrennen, Kontrollpunktrennen, Verfolgungsjagden und Tempoläufe, in denen ihr über eine bestimmte Strecke eine Durchschnittsgeschwindigkeit halten müsst. Die Gummiband-KI soll für stete Spannung sorgen, was vor allem bei den Positionskämpfen und Rempeleien der KI-Gegner auch gut funktioniert. Apropos: Für unfaire Aktionen wie das Rammen der Gegner gibt's Punkte, Schaden nimmt euer Vehikel dabei aber nur optisch. Darüber hinaus erwarten euch Aufgaben wie durch Werbeschilder springen oder Tore aus der Verankerung reißen, was für zusätzlichen Spielspaß auf Dauer sorgen soll.

Auf der Wii U besser?

Bislang gab es noch keine konkreten Ankündigungen über besondere Features der Wii-U-Fassung, dennoch sind einige Ideen nahe liegend. So könnte der Screen des Controllers als Karte, zur Menünavigation und als Rückspiegel genutzt werden – oder um etwa heiße Rennen ohne Splitscreen gegeneinander austragen zu können. Hoffentlich kommt die Entwicklungszeit auch noch der meist richtig schön anzusehenden Grafik zugute, die zwar mit einer Menge toller Effekte besticht, aber auf der PS3 auch durch Ruckler bei der Framerate geplagt wird. ■

Need for Speed: Most Wanted
Test in play³ 12/12
79%

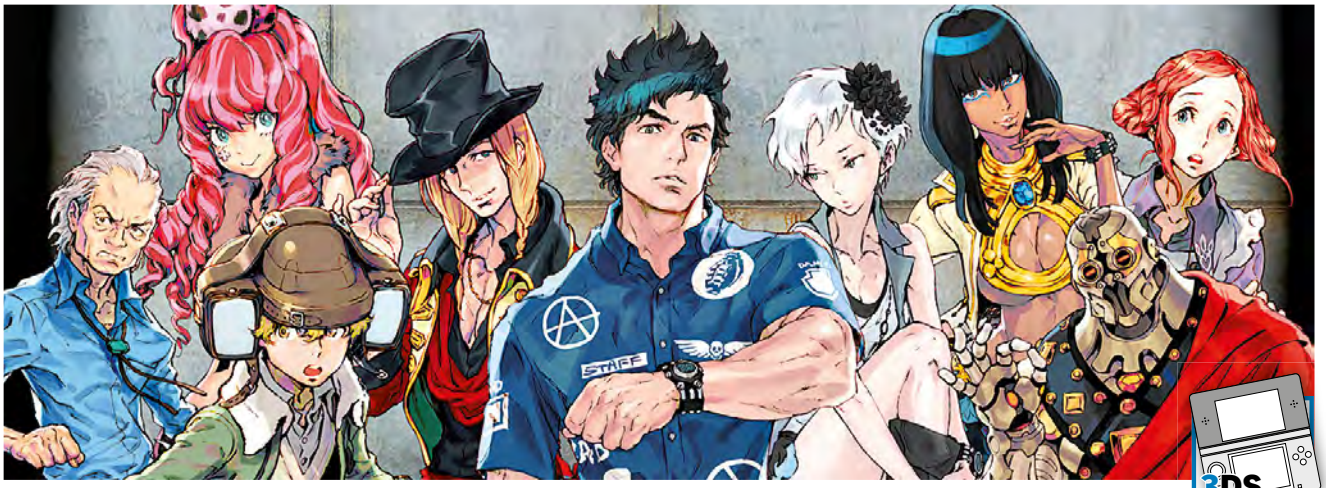
Hilfreich: Das neue Easy-Drive-Feature führt euch nicht nur zuverlässig ans Ziel, ihr könnt damit auch noch in Sekundenschnelle den Wagen wechseln.

MEINUNG ● THOMAS EDER

„Ich will Spaß, ich geb auch auf der Wii U Gas!"

Als Fan des realistischen Rennspielgenres bin ich derzeit auf der Wii U noch nicht gut bedient, doch mit dem aktuellen **Need for Speed** steht schon ein Nicht-Funracer in den Startlöchern. Wirklich realistisch geht's dabei zwar nicht zu, aber dem Spieler wird neben coolen Karossen und einer edlen Optik eine Menge spektakulärer Action geboten. Nachdem die PS3- und Xbox-360-Fassungen bereits erschienen sind und auch Kritik seitens der Fachpresse einstecken mussten, habe ich noch Hoffnung, dass bei der Wii-U-Fassung etwas nachgebessert wird – sei es beim Umfang oder der Technik.

WERTUNGSTENDENZ | 8 VON 10



Ausnahmetruppe: Hier seht ihr den bunten Haufen, mit dem ihr während Virtue's Last Reward mitfiebert, mitstaunt und miträtselt. Von links nach rechts sind das Tenmyouji, Clover, Quark, Dio, der Protagonist Sigma, Phi, Alice, K und Luna – und jeder hat sein eigenes spannendes Geheimnis, das es zu lüften gilt!

Genre: Adventure | **Entwickler:** Chunsoft | **Hersteller:** Rising Star Games | **Termin:** Januar 2013

ZERO ESCAPE
VIRTUE'S LAST REWARD

SCREEN-INFO

Die Bilder stammen von der PS-Vita-Fassung, die wir für diese Vorschau komplett durchgespielt haben. Die 3DS-Version wird grafisch höchstens geringfügig schlechter aussehen.

Text | Viktor Eippert

Der Nachfolger des DS-Import-Geheimtipps 999: 9 Hours, 9 Persons, 9 Doors erscheint diesmal auch offiziell in unseren Breiten!

Puh, **Zero Escape: Virtue's Last Reward** stellt uns vor eine schwierige Aufgabe: Wie bringen wir euch die einzigartige Faszination hinter diesem fantastischen Visual Novel Adventure näher, während wir gleichzeitig möglichst viel von diesem spannenden, psychologisch cleveren Abenteuer im Dunklen lassen? Denn wie jede gute Visual Novel lebt **VLR** von der Erzählung sowie den vielen Überraschungen und Wendungen. Daher unser Versprechen an euch: Während wir euch erklären, wieso ihr dieses Spiel auf jeden Fall erlebt haben müsst, verlieren wir abseits der groben Ausgangslage kein Wort über die Handlung. Und wir haben bewusst „erlebt" statt „gespielt" geschrieben, denn dieses Abenteuer ist ein nervenaufreibendes Erlebnis!

Spiel des Vertrauens

In erster Linie geht es in **VLR** um Vertrauen, folgenschwere Entscheidungen und die Ergründung der wahnsinnig spannenden und zugleich sehr verworrenen Geschichte. In der Rolle von Sigma findet ihr euch mit acht weiteren Personen in einer mysteriösen Einrichtung wieder. Keiner der neun weiß, wo sie sind, wie sie dort gelandet sind und was zum Teufel das alles überhaupt soll. Für etwas Aufklärung sorgt die für die Verwaltung der Einrichtung zuständige KI: Alle neun Personen wurden entführt und an diesen hermetisch abgeriegelten Ort gebracht, um das „Nonary Game" zu spielen – ein krankes Spiel um Leben und Tod. Das Ziel ist die Flucht aus der Einrichtung. Wie das funktioniert? Jede der neun Personen trägt ein Armband an ihrem Handgelenk, auf dem der eigene Punktestand erfasst wird. Wer neun oder mehr Punkte erreicht, kann die einzige Ausgangstür öffnen und verduften. Die Tür lässt sich aber nur einmalig öffnen und bleibt lächerlich kurze neun Sekunden offen. Damit nicht genug: Das Armband setzt bei null oder weniger Punkten ein Gift frei, das den Träger umbringt. Doch das wirklich Tückische kommt erst jetzt: Um Punkte zu erhalten, müssen die Teilnehmer ein weiteres Spiel absolvieren, das auf dem Gefangenendilemma basierende „Ambidex Game". In abgeschotteten Räumen müssen sich die Gefangenen entscheiden, ob sie die anderen Charaktere verraten oder mit ihnen kooperieren. Wählen beide Parteien die Zusammenarbeit, gibt's für beide je zwei Punkte. Betrügt eine Seite die andere, winken dicke drei Punkte für den Betrüger und der Betrogene darf sich von zwei seiner Zähler auf dem Armband verabschieden. Doppelter Betrug hat keinerlei

Tödliches Accessoire: Jede der neun Spielfiguren trägt ein seltsames Armband, das eine maßgebliche Rolle während des Überlebenskampfes spielt.

Dramatik: Die unerwarteten Wendungen sowie die ständige Ungewissheit, wie die Charaktere handeln werden, halten die Geschichte durchweg spannend.

Auswirkungen. Wer bei diesem Spiel des Vertrauens gegen wen antritt, das wechselt jede Runde.

Der Feind hört mit!

Und schon wird die Sache spannend. Wie weit geht jeder Einzelne, um diesem Albtraum zu entfliehen? Wie weit geht ihr selbst in der Haut von Sigma? Und wem könnt ihr trauen? Könnt ihr überhaupt jemandem trauen? Denn einen wesentlichen Hinweis gibt euch die KI noch: Zero, der Schöpfer dieser Einrichtung und des Nonary Game, ist einer von den neun Teilnehmern! Rasend schnell greift die Paranoia um sich und steckt selbst euch als Spieler an. Wer von den acht anderen Teilnehmern handelt selbstsüchtig und auf wen kann man sich verlassen? Wie reagiert wohl der Rest darauf, betrogen zu werden? Die Spannung steigt augenblicklich an, wenn von einem Moment auf den anderen so manche Figur plötzlich ihr wahres Gesicht zeigt und eiskalt das Schicksal anderer besiegelt.

Dass die Charaktere dabei stets glaubwürdig wirken, ist der hohen Qualität der Texte zu verdanken. Die von uns durchgespielte US-Fassung glänzt durch eine dichte Erzählung, die von geistreichen Dialogen getragen wird. Hin und wieder lockern humorige Nuancen den ernsten und erwachsenen Grundton auf, beeinträchtigen aber nie die düstere Atmosphäre im Spiel. VLR leistet ausgezeichnete Arbeit dabei, euch die ständige Bedrohung und Unsicherheit spüren zu lassen. Ganz zu schweigen von den diversen Mindfuck-Momenten, in denen wir einfach nur mit ungläubigem Blick auf den Bildschirm starrten. Ein Großteil der Gespräche profitiert von einer Vertonung auf hohem Niveau, insbesondere die durchgeknallte KI ist spitze gesprochen. Obendrein könnt ihr frei zwischen der englischen und der Originaltonspur auf Japanisch wählen. Das hilft über die enorme Textmenge hinweg. Wer dichte Story und lange Dialoge als unnötigen Ballast erachtet, wird hier absolut keinen Spaß haben.

Knobel um dein Leben!

Zwischen jeder Runde des Ambidex Game kommt der Adventure-Aspekt des Spiels zum Tragen. Um überhaupt im stillen Kämmerlein zwischen Betrug und Zusammenarbeit abwägen zu dürfen, brauchen die Gefangenen erst Codekarten. Und die erhaltet ihr in Rätselräumen im Inneren der Einrichtung. Bei den angenehm abwechslungsreichen Denkaufgaben ist Köpfchen gefragt, aber auch ein waches Auge. Denn Hinweise sowie relevante Objekte zur Lösung sind stets im Raum verborgen. Mit einem Tippen auf den Touchscreen seht ihr euch gewünschte Stellen näher an und mit einem Wischen dreht ihr euren Sichtbereich. Die Steuerung funktioniert schön genau, das Umsehen ist aber etwas lästig. Wer mag, kann auch nur mit Stick(s) und Tasten knobeln, das ist aber furchtbar umständlich. Die Rätsel sind mitunter richtig knackig und lassen euch mit einem schönen Erfolgsgefühl zurück, wenn ihr sie meistert. Wem die Kopfnüsse zu schwer sind, der kann die Schwierigkeitsstufe nach unten korrigieren, um dadurch mehr Tipps von den anderen Charakteren zu erhalten. Denn in den Rätselabschnitten müssen die Gefangenen in Dreiergruppen zusammenarbeiten. Die Knobelabschnitte bieten also nicht nur einen guten Ausgleich zum dialoglastigen Rest des Spiels, ihr erfahrt obendrein mehr über den Charakter-Cast.

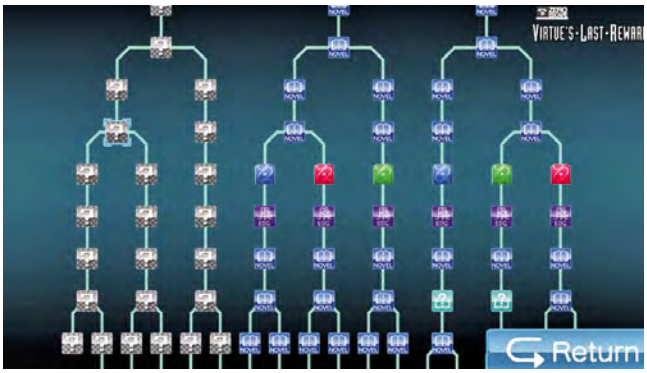
Was wäre wenn?

Bis hierhin noch alles nachvollziehbar? Gut, dann kommen wir zu dem Punkt, wo es komplex wird. Mit jeder eurer Entscheidungen beim Ambidex Game beziehungsweise bei jeder Wahl, mit welchen Leuten ihr einen Rätselabschnitt bestreitet, spaltet sich die Handlung in verschiedene Realitäten auf, die unterschiedlich verlaufen und in eines der 24 (!) verschiedenen Enden münden. Daraus entsteht eine Baumstruktur aus Handlungssträngen, ein sogenanntes Flowchart. Damit ihr nicht ständig das gesamte Spiel wiederholen müsst, könnt ihr zu jedem bereits erlebten Punkt im Flowchart zurückspringen und euch an dieser Stelle anders entscheiden. Auf diese Weise erlebt ihr völlig andere Ereignisse, enträtselt stückweise die vielen Geheimnisse, erfahrt mehr über die Akteure dieses mörderischen Spiels und puzzelt schlussendlich die komplexe Handlung zusammen. Gleich verlaufende Dialogpassagen könnt ihr zum Glück mit einer Schnellvorlauf-Funktion überspringen.

Die Jagd nach der Wahrheit

Durch die zersplitterte Erzählweise fällt es schwer, den Überblick zu behalten. Insbesondere wenn ihr für ein paar Tage oder länger pausiert. Einen Grund dafür gibt euch **VLR** jedoch zu keinem Zeitpunkt. Ganz im Gegenteil, dieses Spiel entpuppt sich als natürlicher Feind eurer Nachtruhe. Es ist die Ungewissheit, die unbändige Neugier, die zum Weiterspielen antreibt. Es sind die perfekt abgestimmten Abstände, in denen euch das Spiel neue Infohäppchen vorsetzt und euch mit Wendungen überrumpelt. Es lohnt sich, jeden Handlungsstrang bis zum bitteren Ende zu verfolgen und jeden noch so kleinen Hinweis aufzusaugen. Selbst wenn jede Alarmsirene in eurem Kopf mit einem „Tu's nicht, das nimmt ein böses Ende!" aufheult, drängt der Wissensdurst mit einem „Aber dann weißt du nie, was passiert wäre" dagegen – so spannend und konsequent sind die Erzählstränge aufgebaut, so gut gelingt es **VLR**, euer Interesse für die Charaktere zu wecken und so sehr motiviert jeder Schritt, der euch dem Ziel näher bringt: das große Ganze zu verstehen. Zu verstehen, wieso diese neun armen Seelen in dieses mörderische Spiel verwickelt sind und ständig mit einer zentralen Frage konfrontiert werden: Vertrauen oder Verrat? ■

Auflockerung: Gelegentlich brechen alberne Momente die todernste Grundstimmung des Spiels auf und bieten einen fantastischen Kontrast.



Verzweigt: Das Flowchart bietet einen Überblick über alle Entscheidungspunkte und ermöglicht euch, zu bekannten Punkten zurückzukehren.

MEINUNG ● VIKTOR EIPPERT

„Dieses Abenteuer spielt mit eurer Psyche!"

Virtue's Last Reward ist wie ein spannender Thriller-Roman, dessen Verlauf man selbst lenkt. Mit seiner genialen Handlung, seinen Mysterien und seinen starken Charakteren hat mich dieses tödliche Gedankenspiel sofort gepackt und nicht mehr losgelassen. Es weckt Emotionen, regt euch ständig zum Nachdenken an und spielt ein Stück weit mit eurer Psyche. Einmal war ich so sehr ins Spiel vertieft, dass ich bei der Busfahrt zur Arbeit total verpennte, rechtzeitig auszusteigen. Das hat in meiner gesamten Zockerkarriere noch kein einziges Handheldspiel bewerkstelligt! Dieses aus der Masse herausragende Spiel allein rechtfertigt den Besitz eines 3DS. Punkt!

WERTUNGSTENDENZ | 9 VON 10

Das N-ZONE-Wertungssystem: Informativ, ehrlich und knallhart! So entstehen die Spiele-Wertungen in der N-ZONE.

UNSER WERTUNGSSYSTEM

Die Infokästen:
Hier findet ihr alle Fakten zum Spiel – angepasst an die Nintendo Wii, Wii U und den (3)DS. Von Jugendeignung und Sprache über den Preis bis hin zu technischen Angaben und Mehrspieler- sowie Online-Funktionen.

Die Meinungskästen:
Grundsätzlich bekommt ihr von uns ehrliche Meinungen. Diese findet ihr in den Meinungskästen am Ende größerer Tests und Vorschauen. Außerdem verraten wir euch bei Reviews, mit welchen Vorurteilen wir in den Test gingen.

Die Module:
Große Tests sind in drei Arten von Modulen unterteilt:

- Info-Module werten nicht, sondern vermitteln Hintergrundwissen – vom Entwicklerporträt bis zum Vergleich mit anderen Spielen des Genres.
- An den grünen Pro-Modulen könnt ihr auf einen Blick sehen, welche Punkte wir an dem Spiel toll fanden.
- In den Contra-Modulen seht ihr, was an einem Spiel weniger oder gar nicht gelungen ist.

Die Wertung:
Jedes Pro- und Contra-Modul beeinflusst die Endwertung für Einzel- und Mehrspieler. Außerdem bewerten wir die drei Punkte Grafik, Sound und Steuerung separat. Bei der Wii U kommt zudem der Wii-U-Faktor hinzu, der beschreibt, wie sehr und wie gut ein Spiel von den besonderen Features der Wii U Gebrauch macht.

Die Wertungsgrenzen:
Die Wertungsgrenzen erläutern die Prozentwertungen, die wir bei Spieletests vergeben, etwas genauer. Sie reichen von 0 bis 100 Prozent, wobei alle Games mit Wertungen unter 50 % als nicht empfehlenswert eingestuft werden.

INFOS ZUM SPIEL

DATEN

PREIS	Ca. € 35,-
USK-FREIGABE	Ab 12 Jahren
SPRACHE/TEXT	Deutsch/Deutsch

TECHNISCHE ANGABEN

STEUERUNG
Vor allem Steuerung per Tastendruck. Es gibt jedoch kurze Touchscreen-Einlagen.

SONDERFUNKTIONEN
Kamera, Mikrofon, StreetPass

MEHRSPIELER & ONLINE

SINGLE-KARTEN-SPIEL	1-2
MULTI-KARTEN-SPIEL	1-8
ONLINE-SPIEL	1-2

ONLINE-FUNKTIONEN
Ihr könnt Highscores ins Netz hochladen.

INFOS ZUM SPIEL

DATEN

PREIS	Ca. € 55,-
USK-FREIGABE	Keine Jugendfreigabe
SPRACHE/TEXT	Englisch/Deutsch

TECHNISCHE ANGABEN

STEUERUNG
Wii U GamePad, Pro Controller ...

SONDERFUNKTIONEN
Touchscreen, Mikrofon, Kamera ...

MEHRSPIELER & ONLINE

MAXIMALE SPIELERANZAHL
4 (lokal/online)

ONLINE-FUNKTIONEN
Ranglisten, Deathmatches, Koop-Modus

WERTUNGEN

PRO

- Wunderhübsche Grafik
- Durchdachte Steuerung
- Großer Mehrspielermodus
- Innovative Spielidee
- Fordernde KI-Gegner

CONTRA

- Lahme Solokampagne
- Peinliche Übersetzung

GRAFIK 8
SOUND 9
STEUERUNG 8

Wii-U-FAKTOR

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
85	85

> **90 %, Herausragend** | Die uneingeschränkte Empfehlung der Redaktion: Nur Referenzspiele werden mit einem „90er" gewürdigt.

> **80 %, Sehr gut** | Hervorragender Titel, den wir allen Fans des jeweiligen Genres guten Gewissens zum Kauf empfehlen.

> **70 %, Gut** | Die zweite Liga – gute Spiele mit Schwächen in einzelnen Disziplinen.

> **60 %, Befriedigend** | Wenn euch die Thematik interessiert, kommt dieser noch befriedigende Titel für euch infrage.

> **50 %, Ausreichend** | Grobe technische und spielerische Schnitzer erfordern große Leidensfähigkeit.

< **50 %, Mangelhaft** | Mangelhafte Titel gefährden eure gute Laune. Selbst zum Budget-Tarif nicht zu empfehlen.

ICONS

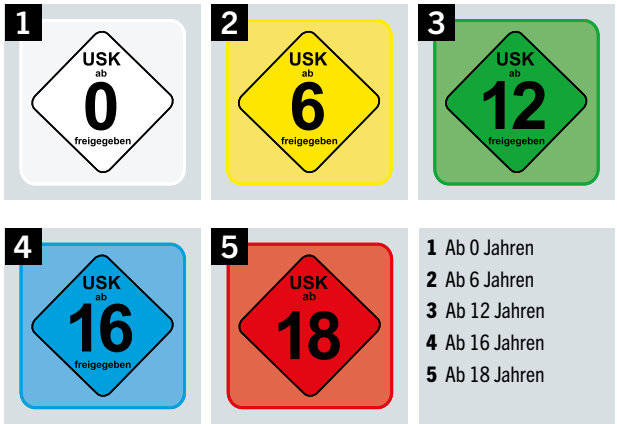
N-ZONE-HIT
Spiele, die eine Einzelspieler-Wertung von 85 % oder mehr erhalten, bekommen diese Auszeichnung.

ONLINE
Dieses Icon weist auf weitere Inhalte wie Bilder, Videos oder Interviews auf www.n-zone.de hin.

SPIEL DES MONATS
Nur herausragende Spiele erhalten diese Auszeichnung, die nicht jeden Monat zwangsläufig vergeben wird.

GESPIELT
Wenn wir bei einer Vorschau einen Titel auch wirklich spielen konnten, kennzeichnen wir das durch das „Gespielt"-Icon.

USK-EINSTUFUNGEN



1 Ab 0 Jahren
2 Ab 6 Jahren
3 Ab 12 Jahren
4 Ab 16 Jahren
5 Ab 18 Jahren

Das N-ZONE-Team. Auf dieser Seite plaudern die Redakteure und Mitarbeiter der N-ZONE über alles, was sie im Moment beschäftigt.

Thomas Eder // ist zuversichtlich, …

… dass die Wii U rocken wird. Warum? Ganz einfach, die kleine Kiste hat ausreichend Hardware-Power, intelligente Features und bereits zum Launch ein hochkarätiges Spieleangebot, das konstant wachsen wird.

… dass Weihnachten 2012 viel gespielt wird. Allerdings wird dies mehr für die Arbeit als im privaten Rahmen geschehen, da die nächste Ausgabe der N-ZONE gleich zu Beginn des neues Jahres in Druck geht. Frohe Nintendo-Weihnachten!

Christoph Kraus // verabschiedet sich …

… von der Wii: Sechs Jahre hat uns der weiße Kasten treu begleitet, jetzt wird die einst als „Fuchtelkonsole" verurteilte Hardware abgelöst. Wollen wir uns zum Abschied kollektiv vor mehr als 1.000 Spielen verbeugen, die weltweit erschienen sind? Ja, bitte!

… vom Radsport: Bedingt durch den Wintereinbruch wird das Zweirad durch U-Bahn-Streifenkarten ersetzt. Wie soll sich Christoph jetzt bis zum Frühjahr fit halten? Ach, einfach gar nicht!

Sebastian Stange // wurde …

… wieder ein Jahr älter. 31 Jahre muss die Welt schon mit Herrn Stange leben. Ein toller Anlass, um ein ganze Wochenende auf den Putz zu hauen. Nur die lieben Kollegen bemerkten nix. Einzig Thomas erinnerte sich an Sebastians Jubel-Tag. Das kommt davon, wenn man seinen Facebook-Account kündigt!

… positiv überrascht vom Spieleangebot zum Wii-U-Launch. Wie schon bei der Wii gibt es viele Ports. Die meisten davon entpuppen sich jedoch als wirklich solide und ergänzen den Wii-U-Spielekatalog hervorragend.

Uwe Hönig // wurde …

… vom plötzlichen Wintereinbruch überrascht (obwohl der Wetterbericht Tage zuvor eine deutliche Sprache gesprochen hatte) und muss sich bei seinem Wagen schleunigst um eine ordnungsgemäße Fahrbahnverbindung kümmern. Uwes Auto steht nämlich noch mit Sommerbereifung da und wartet auf besseres Wetter!

… bewusst, dass Schneegestöber und Eisregen nur eines bedeuten: Ein Jahr neigt sich dem Ende zu und die Zeit verfliegt rasend schnell.

Matthias Schöffel // hat …

… sich einen neuen Stromfresser angeschafft. Was will man machen, wenn man plötzlich Lust auf einen Toast Hawaii bekommt und die nötige Gerätschaft fehlt? Da eilt man doch kurz vor 20 Uhr noch in den Elektronik-Fachmarkt und lässt sich den formschönsten Toaster einpacken. Und seitdem ist das Gerät in Dauernutzung. In der Küche wird nicht mehr geheizt, da wird getoastet.

… mit dem Versuch seinen Glühwein mit dem Toaster heiß zu machen, kurzzeitig einen Straßenzug in Dunkelheit getaucht.

David Mola // verabschiedet …

… sich nach Abgabe der vorliegenden N-ZONE in einen Kurzurlaub, um für Weihnachten und die kommende Ausgabe wieder fit zu sein.

… sich von der Wii und hofft, dass die Nachfolgekonsole ähnlich erfolgreich wird. Er wünscht sich auch für die Wii U viele tolle Spiele und innovative Ideen der Entwickler. Mein Gott, das klingt fast wie Vorsätze fürs neue Jahr … man merkt: Lang dauert's nicht mehr. In diesem Sinne: prost!

Die fleißigen Helfer. Natürlich sollen auch alle anderen Kollegen wie Praktikanten und Gastredakteure, die an der N-ZONE mitwirken, nicht unerwähnt bleiben.

DAVID MARTIN

… ist stolz wie Oskar. Endlich hält er das schicke GamePad seiner eigenen Wii U in den Händen – und zockt sich bereits fleißig durch **ZombiU** und **New Super Mario Bros. U**. Die erste Wii-U-Party ist ebenfalls schon geplant: Dann wird zusammen mit guten Freunden **Nintendo Land** und **Rabbids Land** gezockt!

THOMAS PETER

… zweifelt. Nach anfänglicher Begeisterung hat sich Thomas schnell an die Wii U gewöhnt und wird mit der Anschaffung wohl noch etwas warten. Sein Privatleben leidet derzeit unter der Wohnsituation und außerdem war er während seiner Zeit in Nürnberg noch nicht ein einziges Mal im Kino. Skandal!

MAX DREWS

… ist voller Vorfreude. Zwar kauft er sich die Wii U nicht am Erscheinungstag, wohl aber um die Weihnachtszeit herum. Dafür verzichtet er auch auf einen Online-Kauf – die Vorfreude ist schließlich umso größer, wenn man noch selbst in den Laden geht und dort zuschlägt. Die Spieleabende mit seinen Freunden und der Familie werden ein großer Spaß!

SEBASTIAN ZELADA

… ist derzeit auf dem Christkindlesmarkt in Nürnberg anzutreffen, wo er sich den Bauch mit Bratwurst und Lebkuchen vollschlägt und Glühwein schlürft. Die Redaktion freut's, denn bisher war Sebastian von **Sonic & All-Stars Racing Transformed** nicht loszureißen – und im Multiplayer wollte er nicht spielen. Im Test verrät er, warum!

LUKAS SCHMID

… ist Erstkäufer. Eigentlich wollte er sich mit dem Kauf noch Zeit lassen, bis noch mehr interessante Spiele für die Wii U erschienen sind. Allerdings braucht er die Konsole zum Testen für die N-ZONE. Nach ein paar spaßigen Runden **Nintendo Land** kann er allerdings schon bestätigen, dass er den Kauf nicht bereut.

MEINUNGSMACHE

DIE GESCHMACKSPOLIZEI

	CHRISTOPH KRAUS	SEBASTIAN STANGE	THOMAS EDER	UWE HÖNIG
TOP-TITEL	SONIC & ALL-STARS ... (Wii U)	ASSASSIN'S CREED 3 (Wii U)	CALL OF DUTY: BLACK OPS 2 (Wii U)	MASS EFFECT 3 (Wii U)
FLOP-TITEL	SPORTS CONNECTION (Wii U)	SPORTS CONNECTION (Wii U)	SPORTS CONNECTION (Wii U)	FIREFIGHTER 3D (3DS)
ASSASSIN'S CREED 3 (Wii U)	Die Serie ist bislang größtenteils an mir vorübergezogen – erst mit dem dritten Teil steige ich in die Assassinen-Saga ein. Allerdings sorgen gelegentliche Abstürze für Unverständnis. Das darf einfach nicht sein! **8**	Ein absolut gelungener Port und obendrein ein richtig großes, atmosphärisches Abenteuer. Da verzeihe ich auch die paar blöden Frust-Momente! Ich finde, man muss es einfach gespielt haben! **9**	Was für ein Abenteuer! Die Umsetzung ist grafisch und im Hinblick auf die Steuerung gut gelungen – auch auf der Wii U rockt der neueste Ableger der Erfolgsreihe. Das Warten auf die Wii-U-Version hat sich gelohnt! **8**	Die frei erkundbare Wildnis sowie die schön umgesetzten Städte wirken auch in der Wii-U-Umsetzung sehr lebendig und atmosphärisch, was mich als glühenden Boston-Fan natürlich ganz besonders freut! **8**
∅ WERTUNG: 8,25 Test S. 36				
ZOMBIU (Wii U)	Uwe hat sich zwar bemüht, mich für **ZombiU** zu erwärmen – doch er hat es nicht geschafft, dass ich das Spiel tatsächlich zocke. Es gibt einfach zu viele Alternativen im Moment. Erst alle **Mario**-Münzen finden! **7**	Der Exklusiv-Titel ist nicht mega-spektakulär und bietet kein Festival der Abwechslung. Aber was er macht, macht er gut: Das Gamepad clever nutzen und euch routiniert in Angst und Panik versetzen. Cool! **8**	An der Atmosphäre kann es nicht liegen, dass **ZombiU** mich nicht richtig überzeugt, denn die ist vom Feinsten. Das liegt eher am etwas behäbigen Gameplay und dem schwachen Mehrspieler-Teil. **7**	Gerade das etwas behäbigere Gameplay des Zombie-Abenteuers gefällt mir und erinnert mich stellenweise an die Anfänge der **Resident Evil**-Serie. Außerdem erzeugt das „Permadeath"-Feature viel Spannung. **8**
∅ WERTUNG: 7,5 Test S. 32				
CALL OF DUTY: BLACK OPS 2 (Wii U)	Die Entwickler haben es geschafft: **Black Ops 2** ist auf der Wii U genauso gut wie auf den übrigen Konsolen. Doch die Profizocker des Bombast-Shooters bevorzugen nach wie vor die Konkurrenzkonsolen. **8**	Ein weiterer, richtig gelungener Wii-U-Port. Ich als Fan des Multiplayers freue mich, dass gleich zwei Leute online zocken können – einer auf dem Pad, der andere auf dem TV. Nur ist online viel zu wenig los. **9**	Die Server füllten sich zwar erst langsam, aber mittlerweile kann ich mich hier wunderbar online austoben. Bei der Solo-Kampagne taugt mir die Inszenierung, die Story hingegen tue ich mir nicht an. **8**	Spitzensache, dass bereits zum Start der Wii U ein paar Titel für Erwachsene – wie **Black Ops 2** – verfügbar sind. Dank der gelungenen Umsetzung darf ich das GamePad-Display nun auch bei **CoD** einsetzen! **8**
∅ WERTUNG: 8,25 Test S. 42				
FIFA 13 (Wii U)	Ich sag's offen und ehrlich: **FIFA 13** habe ich noch nie gespielt. Daher enthalte ich mich (wie Sebastian) jeglicher Wertung und spiele lieber einen anderen Wii-U-Starttitel aus dem Sportsektor, nämlich ... **?**	Fußballspiele und **Pokémon** – meine Gaming-Schwachstellen. Ich kann sie einfach nicht beurteilen. Nie gespielt, kein Interesse. Es scheint sich um ein Fußballspiel zu handeln. In Farbe und mit Sound! **?**	Auch wenn das Wii-U-**FIFA** alles andere als schlecht ist, hab' ich mir doch etwas mehr erwartet – zumindest, dass das Spiel auf Augenhöhe mit der PS3- und Xbox-Fassung ist. Das ist nicht der Fall, ich hoffe auf **FIFA 14** ... **7**	Fußball juckt mich nicht die Bohne, egal ob real oder in Form von Videospielen! Zu allem Unglück kommt **FIFA 13** für die Wii U nicht an die Versionen auf der PS3 und der Xbox 360 heran – wirklich eine Frechheit! **6**
∅ WERTUNG: 6,5 Test S. 40				
SONIC & ALL-STARS RACING TRANSFORMED (Wii U)	... **Sonic & All-Stars Racing**! Zwar laufen ausgerechnet die Mehrspielerduelle recht fad ab und können **Mario Kart Wii** nicht das Wasser reichen – doch für Solozocker geht es mächtig ab! **8**	Clever von Sega: Ein **Mario Kart** fehlt im Wii-U-Launch-Angebot, also schickt man diesen guten Fun-Racer ins Rennen. Doof nur, dass der Mehrspieler-Part schwächer als der tolle Solo-Modus ausfällt. **7**	Sauber, Sega! Der Funracer mit dem blauen Igel übertrifft meine Erwartungen und macht besonders im Mehrspieler-Modus Spaß. Bis Mario auf der Wii U Gas gibt, springt eben Sonic ein! **8**	Der zweite Serienableger glänzt mit konsequenten Verbesserungen, wobei es mir vor allem die Fahrzeugverwandlungen angetan haben. Der actionreiche Solo-Modus dürfte mich also noch längerfristig fesseln! **8**
∅ WERTUNG: 7,75 Test S. 52				
MASS EFFECT 3 (Wii U)	Electronic Arts hat sich nicht lumpen lassen und bringt einen extrem guten Vertreter des Action-Genres als **Special Edition** auf die Wii U. Das ist mir allemal lieber als die x-te belanglose Minispielsammlung. **7**	Wer kann, sollte zuerst die zwei Vorgänger (PS3, 360, PC) spielen. Dann macht der abschließende, dritte Teil der SciFi-RPG-Reihe gleich doppelt Spaß. Allerdings ist der Titel sehr actionlastig und wenig Rollenspiel. **8**	Und noch ein cooler Titel zum Wii-U-Launch: Das dritte **Mass Effect** taugt, auch wenn mir persönlich eine Trilogie lieber gewesen wäre – inklusive der beiden Vorgänger! Aber man kann nun mal nicht alles haben. **8**	Der gesteigerte Actiongehalt bei **Mass Effect 3** ist genau mein Ding. Leider fehlt Zockern, die ausschließlich auf Nintendo-Konsolen fixiert sind, die ganze Vorgeschichte aus den ersten beiden Teilen der Trilogie! **9**
∅ WERTUNG: 8,0 Test S. 44				

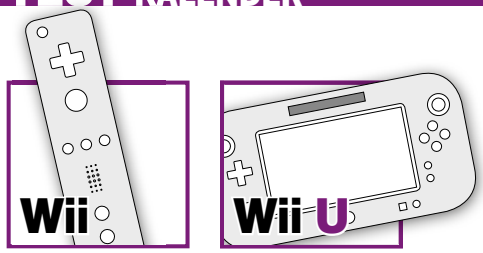
Wann erscheint was? **Dank der N-ZONE-Terminliste habt ihr den perfekten Überblick über alle Neuerscheinungen für die Wii, den DS und den 3DS.**

Wii U

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
LAUNCH (30. NOVEMBER 2012)		
Assassin's Creed 3	Ubisoft	30. November | 2012
Ben 10 Omniverse	Namco Bandai	30. November | 2012
Batman Arkham City: Armored Edition	Warner Interactive	30. November | 2012
Call of Duty: Black Ops 2	Activision	30. November | 2012
Darksiders 2	THQ	30. November | 2012
Family Party: 30 Great Games Obstacle Arcade	Namco Bandai	30. November | 2012
FIFA 13	Electronic Arts	30. November | 2012
Funky Barn	505 Games	30. November | 2012
Game Party Champions	Warner Interactive	30. November | 2012
Just Dance 4	Ubisoft	30. November | 2012
Mass Effect 3 – Special Edition	Electronic Arts	30. November | 2012
Nano Assault Neo (Download)	Shinen	30. November | 2012
New Super Mario Bros. U	Nintendo	30. November | 2012
Nintendo Land	Nintendo	30. November | 2012
Rabbids Land	Ubisoft	30. November | 2012
Skylanders: Giants	Activision	30. November | 2012
Sonic & All-Star Racing: Transformed	Sega	30. November | 2012
Sports Connection	Ubisoft	30. November | 2012
Tank! Tank! Tank!	Namco Bandai	30. November | 2012
Tekken Tag Tournament 2: Wii U Edition	Namco Bandai	30. November | 2012
Toki Tori 2 (Download)	Nintendo	30. November | 2012
Transformers Prime	Activision	30. November | 2012
Trine 2: Director's Cut (Download)	Frozen Byte	30. November | 2012
Warriors Orochi 3 Hyper	Tecmo Koei	30. November | 2012
Your Shape Fitness Evolved 2013	Ubisoft	30. November | 2012
ZombiU	Ubisoft	30. November | 2012
LAUNCH-ZEITRAUM (DEZEMBER BIS MÄRZ)		
007: Legends	Activision	7. Dezember | 2012
Aliens: Colonial Marines	Sega	12. Februar | 2013
Cabela's Dangerous Hunts 2013	Activision	4. Dezember | 2012
Die Croods: Steinzeit-Party	Namco Bandai	März | 2013
Die Hüter des Lichts	Namco Bandai	7. Dezember | 2012
Disney Micky Epic: Die Macht der 2	Disney Interactive	Nicht bekannt
Game & Wario	Nintendo	Launch-Zeitraum
Lego City: Undercover	Warner Interactive	Launch-Zeitraum
Marvel Avengers: Kampf um die Erde	Ubisoft	24. Januar | 2012
Monster Hunter 3 Ultimate	Capcom	März | 2013
NBA 2K13	2K Sports	11. Februar | 2012
Need for Speed: Most Wanted	Electronic Arts	Launch-Zeitraum
Rayman Legends	Ubisoft	28. Februar | 2013
Scribblenauts Unlimited	Warner Interactive	8. Februar | 2013
SiNG Party	Nintendo	18. Januar | 2013
Sniper: Ghost Warrior 2	City Interactive	Launch-Zeitraum
Wii Fit U	Nintendo	Launch-Zeitraum
2013		
Bayonetta 2	Sega	2013
Cloudberry Kingdom (Download)	Pwenee Studios	Nicht bekannt
Dragon Quest X	Square Enix	2013
Fist of the North Star: Ken's Rage 2	Tecmo Koei	2013
Ghost Recon Online	Ubisoft	Nicht bekannt
Injustice: Götter unter uns	Warner Interactive	1. April | 2013
Jett Tailfin	Maximum Games	Nicht bekannt
Pikmin 3	Nintendo	2. Quartal | 2013
Splinter Cell 5	Ubisoft	Nicht bekannt
Star Trek	Namco Bandai	2013
Super Smash Bros.	Nintendo	Nicht bekannt
The Amazing Spider-Man	Activision	2013
The Wonderful 101	Nintendo	Nicht bekannt
The Legend of Zelda	Nintendo	Nicht bekannt

3DS

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
DEZEMBER		
Hotel Transsilvanien	avanquest	4. Dezember | 2012
Outdoors Unleashed: Africa 3D	F + F Distribution	7. Dezember | 2012
Paper Mario: Sticker Star	Nintendo	7. Dezember | 2012
Sudoku + 7 other Complex Puzzles by Nikoli	F + F Distribution	7. Dezember | 2012
JANUAR		
Secret Agent Files	S.A.D.	31. Januar I 2013
Zero Escape: Virtue's Last Reward	Koch Media	25. Januar I 2013
FEBRUAR		
Brain Training 3D	F + F Distribution	15. Februar | 2013
Crash City Mayhem	Ghostlight Ltd.	22. Februar I 2013
Findet Nemo: Flucht in den Ozean	THQ	14. Februar I 2013
Imagine Champion Rider 3D	Ubisoft	Februar I 2013
Model 3D – Dein Fashion Shooting	Koch Media	16. Februar I 2013
Scribblenauts Unlimited	Warner Interactive	8. Februar | 2013
Shin Megami Tensei: Devil Survivor Overclocked	Ghostlight Ltd.	22. Februar I 2013
Sonic & All-Stars Racing Transformed	Sega	8. Februar | 2013
Super Black Bass 3D	Koch Media	16. Februar I 2013
Viking Invasion 2 – Tower Defense	Bigben Interactive	22. Februar I 2013
2013		
Animal Crossing	Nintendo	2. Quartal | 2013
Assassin's Creed: Lost Legacy	Ubisoft	Nicht bekannt
ATV Fever	Enjoy Gaming Ltd.	März | 2013
Bravely Default: Flying Fairy	Square Enix	Nicht bekannt
Castlevania: Lords of Shadow: Mirror of Fate	Konami	März | 2013
Centipede: Infestation	Namco Bandai	Nicht bekannt
Chocobo Racing 3D	Square Enix	Nicht bekannt
Die Croods: Steinzeit-Party	Namco Bandai	März | 2013
Dr. Kawashimas Diabolisches Gehirnjogging	Nintendo	8. März | 2013
E.X. Troopers	Capcom	Nicht bekannt
Fire Emblem: Awakening	Nintendo	April | 2013
Hello Kitty Picnic	505 Games	März | 2013
Luigi's Mansion 2	Nintendo	März | 2013
Midnight Mysteries: The Devil on the Mississippi	Avanquest Software	29. März | 2013
Monster High: Labyrinth-Skaten	Little Orbit Europe Ltd.	13. März | 2013
Monster Hunter 3 Ultimate	Capcom	März | 2013
Monster Hunter Tri G	Capcom	2013
Monster Hunter 4	Capcom	2013
Professor Layton vs. Ace Attorney	Nintendo	Nicht bekannt
Project X Zone	Sega/Namco Bandai/Capcom	Nicht bekannt
Super Smash Bros.	Nintendo	Nicht bekannt



Wii-NEUERSCHEINUNGEN IM ÜBERBLICK

Auf unserer Kalender-Seite widmen wir uns auch den Spielen, über die man normalerweise wenig liest. Unser Marktüberblick stellt daraus die interessantesten Spiele vor, die kürzlich erschienen sind oder die innerhalb der nächsten vier Wochen veröffentlicht werden.

Wii

TERMIN	TITEL	HERSTELLER
Launch-Zeitraum	Game & Wario	Nintendo
Launch-Zeitraum	Lego City: Undercover	Warner Interactive
Launch-Zeitraum	Pikmin 3	Nintendo
Launch-Zeitraum	Sniper: Ghost Warrior 2	City Interactive
Launch-Zeitraum	Wii Fit U	Nintendo
7. Dezember	007 Legends	Activision
7. Dezember	Die Hüter des Lichts	Namco Bandai
14. Dezember	NBA 2K13	2K Sports
18. Januar	SiNG Party	Nintendo
12. Februar	Aliens: Colonial Marines	Sega
Februar	Rayman Legends	Ubisoft

7.12. DIE HÜTER DES LICHTS

HERSTELLER: NAMCO BANDAI I GENRE: ACTION-ADVENTURE

Die Hüter des Lichts ist die gleichnamige Videospielumsetzung des neuesten Dreamworks-Kinoabenteuers, wobei es sich natürlich um einen 3D-Animationsfilm handelt. Im Spiel dürft ihr die Rollen berühmter Figuren übernehmen und als Osterhase, Weihnachtsmann, Zahnfee oder Sandmann eine große Welt erkunden. Die Charaktere verfügen jeweils über besondere Fähigkeiten, die sich im Spielverlauf verbessern lassen. So könnt ihr dem bösen Pitch nur das Handwerk legen, wenn ihr die Eigenschaften der Helden geschickt einsetzt.

7.12. 007 LEGENDS

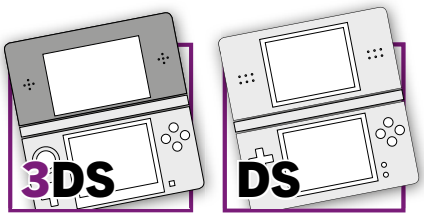
HERSTELLER: ACTIVISION I GENRE: EGO-SHOOTER

Im neuesten **Bond**-Game werden die Ereignisse aus sechs **007**-Filmen thematisiert. Demnach dürft ihr Schlüsselszenen aus **Goldfinger**, **Lizenz zum Töten**, **Im Geheimdienst Ihrer Majestät**, **Moonraker**, **Stirb an einem anderen Tag** und sogar dem allerneuesten Kinostreifen **Skyfall** nachspielen. Leider patzt das Spiel mit einer trägen Steuerung und lausiger Optik.

14.12. NBA 2K13

HERSTELLER: 2K SPORTS I GENRE: SPORT

Der Vorgänger hat viele Auszeichnungen – unter anderem als Sportspiel des Jahres – abgeräumt und erzielte mit über 5 Millionen verkauften Spielen einen Riesenerfolg. Der neueste Teil **NBA 2K13** (für den Hip-Hop-Legende Jay-Z als Executive Producer tätig wurde) ist nun für Wii U erhältlich und bietet mit einem coolen Karriere-Modus authentischen Basketball-Spaß!



DS- UND 3DS-NEUERSCHEINUNGEN IM ÜBERBLICK

Welche Spiele erscheinen demnächst für den Nintendo 3DS? Und was kommt noch alles für das bisherige DS-Modell? Damit ihr den Überblick behaltet, präsentieren wir auf dieser Seite interessante oder abgedrehte Titel, die auf die zwei Bildschirme kommen.

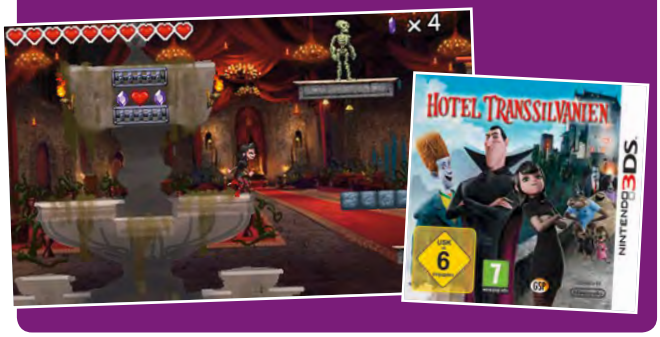
3DS

TERMIN	TITEL	HERSTELLER
4. Dezember	Hotel Transsilvanien	avanquest
7. Dezember	Outdoors Unleashed: Africa 3D	F + F Distribution
7. Dezember	Paper Mario: Sticker Star	Nintendo
7. Dezember	Sudoku + 7 other Complex Puzzles by Nikoli	F + F Distribution
25. Januar	Virtue's Last Reward	Koch Media
31. Januar	Secret Agent Files	S.A.D.
7. Februar	Sonic & SEGA All-Stars Racing Transformed	Sega
15. Februar	Brain Training 3D	F + F Distribution
16. Februar	Super Black Bass 3D	Koch Media

4.12. HOTEL TRANSSILVANIEN

HERSTELLER: AVANQUEST | GENRE: JUMP & RUN

Der Kinofilm von Sony Pictures Animation ist hierzulande schon am 25. Oktober angelaufen und bietet witzige Unterhaltung für die ganze Familie. Die Hintergrundgeschichte dreht sich um Graf Draculas außergewöhnliches Monsterschloss, in dem alle Arten von Ungeheuern willkommen sind. Die grausigen Gäste erscheinen sogar mit Familienanhang, denn das Schloss dient als menschenfreies Urlaubsresort! Das zugehörige Spiel wirkt zwar nicht sehr spektakulär, dennoch verspricht das Jump & Run Spaß für jüngere Zocker und Fans des Films.



7.12. OUTDOORS UNLEASHED: AFRICA 3D

HERSTELLER: F + F DISTRIBUTION | GENRE: ACTION

In **Outdoors Unleashed: Africa 3D** geht's auf zu einer zünftigen Safari! Und zwar nicht zu einer dieser weichgespülten Foto-Safaris, die heutzutage angesagt sind, weil viele Tierarten vom Aussterben bedroht sind. Nein, bei **Outdoors Unleashed: Africa 3D** wird wie in der guten alten Zeit mit einer ordentlichen Auswahl an Gewehren scharf geschossen. Insgesamt warten in den 35 unterschiedlichen Revieren über 15 Tierarten auf Trophäenjäger. Aber Vorsicht, einige der Tiere sind nicht zimperlich und greifen auch mal euch an!

7.12. SUDOKU + 7 OTHER COMPLEX PUZZLES BY NIKOLI

HERSTELLER: F + F DISTRIBUTION | GENRE: GESCHICKLICHKEIT

Langsam überschwemmen die Games rund um Sudoku und Co. auch den Nintendo-3DS-Markt: Bei **Sudoku + 7 other Complex Puzzles by Nikoli** sorgen immerhin sieben zusätzliche Knobelspiele wie „Nurikabe", „Heyawake" oder „Hitori" für Abwechslung. Insgesamt stehen 1.000 verschiedene Puzzles zur Verfügung, mit denen ihr garantiert eine Weile beschäftigt sein werdet. Zwei Spielmodi erlauben darüber hinaus auch spannende Rätselduelle mit euren Freunden.

25.1. VIRTUE'S LAST REWARD

HERSTELLER: KOCH MEDIA | GENRE: ACTION-ADVENTURE

In **Virtue's Last Reward** erlebt ihr ein abgedrehtes Spiel um Leben und Tod, das unter der Leitung eines Hasen geführt wird. Das Karnickel stellt sich zu Beginn des Spiels als Herrscher namens Zero III vor und überbringt einer Gruppe von neun Personen den Auftrag, lebend aus einem geheimnisvollen Lagerhaus – gespickt mit Rätseln und Fallen – zu entkommen. Der Nachfolger von **9 Hours, 9 Persons, 9 Doors** bietet mit verschiedenen Zeitlinien und mehreren Endsequenzen ein mysteriöses Abenteuer voller Dramatik.

2012 DER JAHRES-RÜCKBLICK

Text | Christoph Kraus

Keine Zeit zum Schneemannbauen: Wir blicken auf ein bewegtes Nintendo-Jahr zurück!

BLANKE SCHANDE

Diese Meldungen haben uns dieses Jahr zu schaffen gemacht.

TRAUM GEPLATZT

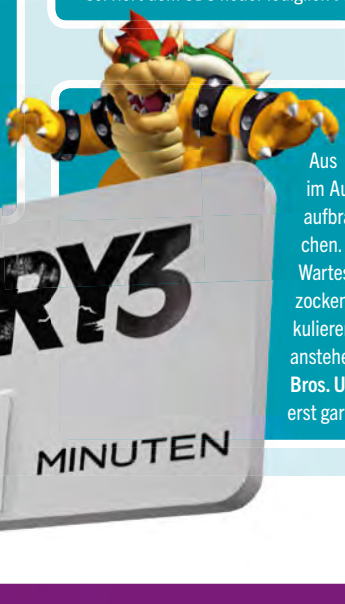
Beinahe hätten wir euch heuer brisante Details über die Fortsetzung des Gruselschockers **Eternal Darkness** verraten dürfen. Doch das Blatt hat sich gewendet: Das für die Entwicklung zuständige Studio Silicon Knights hat sich offenbar verzettelt – deshalb wurde das Prestige-Projekt nicht nur auf Eis gelegt, sondern gestrichen. Doch Nintendo hat ein Herz für Intensivspieler: Immerhin erscheint **Bayonetta 2** exklusiv für die Wii U.

WO BLEIBT LUIGI?

Marios Bruder stand zwar noch nie allzu gerne im Rampenlicht, doch ganz offensichtlich hat er größeres Lampenfieber als zunächst angenommen. Denn seine ursprünglich für Herbst 2012 geplante Rückkehr in die Gruselvilla von **Luigi's Mansion: Dark Moon** musste abgeblasen werden. Neuer Termin: Frühjahr 2013. Auch die neue **Animal Crossing**-Episode verspätet sich. Nintendo serviert dem 3DS heuer lediglich **Paper Mario: Sticker Star**. Mager!

MIESE PROGNOSE

Was ist denn da los? Nintendo-Oberhaupt Satoru Iwata hat die Gewinnprognose für das Geschäftsjahr 2012/2013 nach unten korrigiert. Der Konzern erwartet jetzt nur noch einen Gewinn in Höhe von 48 Millionen Euro. Zuvor peilte Nintendo die vierfache Summe an, nämlich 193 Millionen Euro. Da fragen wir uns ernsthaft: Wann kommt der 3DS endlich in Fahrt? Und schafft es die Wii U, an den Erfolg des Konsolenvorgängers anzuknüpfen?



BITTE WARTEN IN KÖLN

Aus euren Leserzuschriften ging hervor, dass im August nur wenige Nintendo-Fans nach Köln aufbrachen, um dort die Gamescom zu besuchen. Wer es doch tat, den erwarteten extreme Warteschlangen. Wer beispielsweise **Far Cry 3** zocken wollte, musste mehrere Stunden einkalkulieren. Nicht auszudenken, wie lange man hätte anstehen müssen, um Hand an **New Super Mario Bros. U** zu legen. Glück im Unglück, dass Nintendo erst gar nicht auf der Messe vertreten war!

GROSSE FREUDE

Diese Meldungen haben uns dieses Jahr verzückt.

DIE KONSOLE FÜR GAMER

Wir erinnern uns an die Markteinführung der Wii vor knapp sechs Jahren: Statt bombastischer Unterhaltung für Zocker dominierten halbgare Minispielsammlungen das Line-up. Bei der Wii U ist alles ganz anders: Mit guten Umsetzungen bewährter HD-Titel und dem exklusiven Ego-Shooter **ZombiU** kommen diesmal in erster Linie Extremspieler auf ihre Kosten. Jetzt müssen wir nur noch hoffen, dass dies auch so bleibt. Daumen drücken, dass uns bald Unterhaltung vom Feinsten ins Haus steht!

EIN HERZ FÜR DEN 3DS

Das überraschte uns massiv: Anstatt das alte DS-Modell ein Jahr nach der Einführung des Nachfolgers sang- und klanglos zu verabschieden, bringt Nintendo immer noch hochwertige Spiele für das alte Modell heraus. Vor allem sei an dieser Stelle **Pokémon Schwarz 2 & Weiß 2** zu nennen, das uns bereits jetzt heiß auf das erste vollwertige **Pokémon**-Rollenspiel für den 3DS macht.

QUASI WIE ICQ

Das überraschte selbst den größten 3DS-Fan: Vor exakt einem Jahr stand ein kostenloses Programm namens **Nintendo Briefkasten** im eShop zum Download bereit. Damit lassen sich auf unkomplizierte Weise einfache Kritzeleien, kurze Text- und Sprachnachrichten mit registrierten 3DS-Freunden austauschen. Geschrieben wird dabei handschriftlich per Touchpen, was dem Ganzen eine persönliche Note verleiht. Das nachgereichte Update ergänzte die Software durch neue Stifte.

KLEIN, ABER FEIN

Besonders überraschte uns dieses Jahr ein Titel aus der zweiten Reihe, den vielleicht nicht jeder kennt, der aber trotzdem enorm raffiniert inszeniert ist. Die Rede ist vom 3DS-Geheimtipp **VVVVVV** aus dem eShop. Denn der raubte uns im Sommer den letzten Nerv. Der aufpeitschende Soundtrack in Verbindung mit dem irre hohen Schwierigkeitsgrad und dem Retro-Charme macht das Spiel mit dem seltsamen Namen zu einer Perle seines Genres. Kaufen! Jetzt!

ACHTUNG, BAUSTELLE!

Schaffe, schaffe: Daran muss Nintendo dringend arbeiten.

BAUSTELLE #1:

Zwar ist die Wii U mittlerweile erfolgreich in Europa gelandet, doch noch immer plagen Nintendos neueste Konsole etliche Kinderkrankheiten. Da wären zum Beispiel gelegentliche Systemabstürze zu nennen, die Starttitel wie **Assassin's Creed 3** prägen. Auch die Ladepausen im Hauptmenü fallen noch etwas lang aus. Da muss Nintendo nachbessern.

BAUSTELLE #2:

Die Wii gehört mit der Veröffentlichung des Nachfolgers nun endlich zum alten Eisen. Doch Nintendo denkt nicht daran, die Konsole einzumotten. Vielmehr soll sie als drittes Standbein – neben Wii U und 3DS – weiter angeboten werden. In den USA ist jüngst ein YouTube-Kanal eingerichtet worden. Es wird Zeit, dass dieser auch nach Europa kommt. Doch sobald dieser besagte YouTube-Kanal hierzulande erhältlich ist, rechnen wir nicht mehr mit weiteren Updates.

BAUSTELLE #3:

So viel steht fest: Die Zukunft gehört dem eShop. Künftig werden wir uns daran gewöhnen müssen, Vollpreistitel wie **Paper Mario: Sticker Star** digital herunterzuladen, anstatt sie uns wie bisher (mit Hülle und gedruckter Spielanleitung) im Laden zu kaufen. Doch bei allen Ambitionen muss Nintendo mehr denn je sicherstellen, dass uns Zockern der Platz auf der SD Card nicht ausgeht. Es ist für den Benutzer nicht gerade komfortabel, wenn er ständig zwischen mehreren Karten wechseln muss, um neue Spiele herunterzuladen. Auf absehbare Zeit gibt es jedoch kaum eine Alternative, um das Problem in den Griff zu bekommen – es sei denn, Nintendo spendiert dem 3DS viel mehr Speicher.

Dieser Kollege hat keine Angst vor seinem eigenen Körpergeruch. Er explodiert, sobald er euch zu nahe kommt.

Genre: Ego-Shooter | **Entwickler:** Ubisoft Montpelier | **Hersteller:** Ubisoft | **Termin:** 30. November 2012

ZOMBIU

Text | Olaf Bleich

Ubisofts Untote verbreiten auf der Wii U Angst und Schrecken.

Willy Harrison hat ein Problem. Sie ist allein. Allein unter Untoten. Sie erwacht auf einer schäbigen Matratze irgendwo in der Londoner U-Bahn. Eine fremde Stimme erklärt ihr: „Oh, du bist wach. Sehr gut. Dort draußen warten nämlich furchtbar viele dieser Gammler auf dich.“ In der britischen Großstadt ist der Zombie-Virus ausgebrochen. Die Bevölkerung ist in Panik. Die Regierung hat schon lange die Kontrolle über die Situation verloren. Und was soll Lilly Harrison nun machen? Ganz einfach: überleben. Denn darum geht es in dem Ubisoft-Survival-Shooter **ZombiU**.

Der Buckingham Palace gehört zu den grafisch schönsten, aber auch zu den gefährlichsten Abschnitten im Spiel. Stellt euch auf eine Menge Action im Königshaus ein!

Mit dem Geschütz wehrt ihr problemlos einen Ansturm der Untoten ab.

Spannung pur

Ihr beginnt den Horrortrip als Otto Normalbürger – wie eben Lilly Harrison. Sie ist kein Superheld. Nur ein normaler Mensch. Bewaffnet mit einem Cricket-Schläger, einer Pistole und einem Rucksack geht sie auf die Suche nach den Hintergründen der Zombie-Apokalypse. Aber **ZombiU** ist kein Zuckerschlecken und schon gar kein Spaziergang im englischen Garten. Anfangs wählt ihr aus drei Schwierigkeitsgraden oder sucht euch sofort den Überlebensmodus aus. Hier segnet Lilly sofort das Zeitliche, sobald ein Zombie sie verletzt.

Aber auch das „normale“ Spiel hat es in sich: Die Modergestalten sind zähe Biester. Sie stecken problemlos vier Schläge mit der Cricket-Keule weg. Selbst einen Kopfschuss aus der kleinen Pistole halten sie aus. So ist die Anfangsphase von **ZombiU** eine knifflige Angelegenheit: Jede Kugel ist wertvoll. Jeder Kampf mit einem Untoten fühlt sich intensiv und wuchtig an. Eine falsche Entscheidung, ein Fehlschlag und schon droht ein Neustart. Dann erwacht ihr wieder in der U-Bahn. Allerdings ohne Ausrüstung. Diese trägt nämlich euer früheres Ich noch auf dem Rücken. Ihr könnt euer Inventar aber zurückerobern. Geht ihr bei diesem Versuch allerdings erneut drauf, verliert ihr alle Gegenstände.

Charakter ohne Tiefe

So geht ihr in **ZombiU** langsamer und bedachter vor als in anderen Ego-Shootern: Laute Geräusche durch Pistolenschüsse oder Explosionen locken Zombies an, ebenso wie das Leuchten der Taschenlampe oder der Magnesiumfackeln. Erst mit der Zeit lernt ihr, wie ihr clever durch die insgesamt zwölf Missionen

VERSTECKTE BOTSCHAFTEN

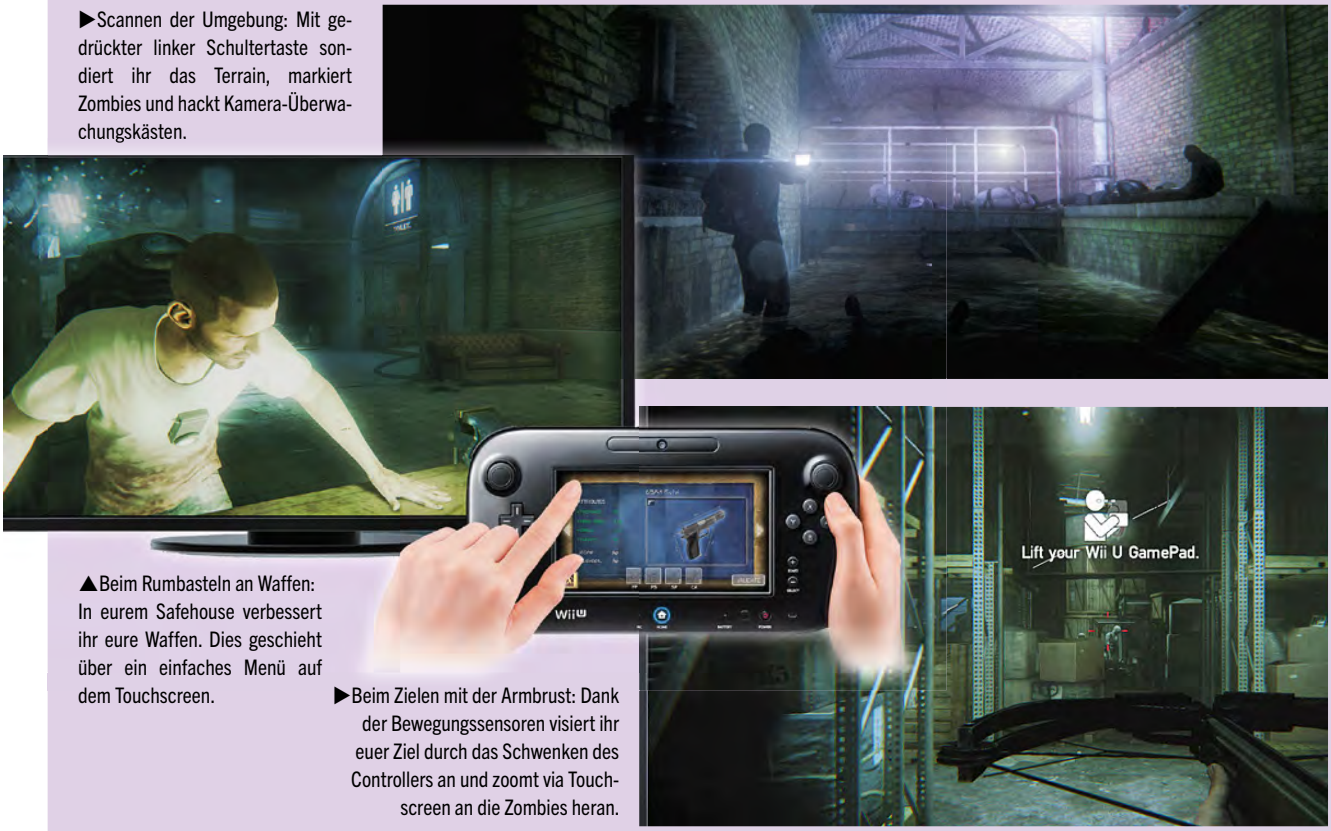
Die schlechte Nachricht: **ZombiU** besitzt keinen Koop-Modus. Stattdessen habt ihr aber die Möglichkeit, anderen Spielern bei einer aktiven Online-Verbindung Nachrichten zu hinterlassen. So könnt ihr eure Mitstreiter im Geiste vor besonders tückischen Momenten warnen, sie auf versteckte Wege hinweisen oder sie gar in die Irre führen.

Wer gerne im Mehrspieler-Modus unterwegs ist, der kommt im Kampf gegen King Boris, den König der Zombies auf seine Kosten. Auf vier Karten versucht ein Spieler als Soldat mit unterschiedlichen Waffen-Sets Flaggen zu erobern, während der andere Boris' hirntote Armee platziert. Das Besondere: Der Zombie-König befehligt seine Heerscharen mit dem Tablet-Controller. Den Soldaten steuert ihr wahlweise mit der Wiimote-Nunchuk-Kombination oder mit dem Pro-Controller.

In den düsteren Sumpflandschaften kommt ihr nur langsam voran und seid Zombie-Attacken daher viel leichter ausgeliefert als bei festem Untergrund.

In einer der Wohnungen findet gerade ein Zombie-Rave statt. Besser ihr stellt die Musik nicht aus, damit ihr die Aufmerksamkeit der untoten Bande nicht auf euch lenkt.

SO SETZT IHR DEN TABLET-CONTROLLER EIN



▶Scannen der Umgebung: Mit gedrückter linker Schultertaste sondiert ihr das Terrain, markiert Zombies und hackt Kamera-Überwachungskästen.

▲Beim Rumbasteln an Waffen: In eurem Safehouse verbessert ihr eure Waffen. Dies geschieht über ein einfaches Menü auf dem Touchscreen.

▶Beim Zielen mit der Armbrust: Dank der Bewegungssensoren visiert ihr euer Ziel durch das Schwenken des Controllers an und zoomt via Touchscreen an die Zombies heran.

kommt. Euer Inventar füllt sich mit Sturmgewehren, Maschinenpistolen oder Schrotflinten. Abhängig davon, wie oft ihr welche Waffe einsetzt, steigert ihr auch eure dementsprechenden Fertigkeiten. Zusätzlich findet ihr versteckte Hilfsmittel wie Schalldämpfer oder erweiterte Magazine, die ihr an der Werkbank in eurem Safehouse an eure Lieblinge schraubt. Leider wirken diese Rollenspielelemente etwas oberflächlich. Da einem das Spiel zum Munitionsparen anhält, treten gerade die verbesserten Waffeneigenschaften stark in den Hintergrund. Hier hat **ZombiU** definitiv noch Verbesserungspotenzial.

✪ Nicht anfassen!

Das ändert aber nichts daran, dass Ubisofts Untoten-Ballerei eines der spannendsten Spiele des Jahres ist. Hier fühlt man sich wirklich wie der einsame Überlebende in einer feindlichen Welt. Jedes Stöhnen, jedes Geräusch lässt euch aufhorchen und noch einmal die Lage überprüfen. Gerade in der Interaktion mit der Umgebung setzt ZombiU geschickt den Touchscreen des Tablet-Controllers ein. Beim Scannen des Areals haltet ihr etwa das Steuerpult wie eine Kamera und markiert darauf Zombies, analysiert Gegenstände oder hackt Sicherheitssysteme. Denn nur wenn ihr diese Computer aktiviert, zeigt euch der Touchscreen die Karte der jeweiligen Levels an.

Auch das Inventar steuert ihr über den Tablet-Controller und zieht Objekte beim Plündern in euren Rucksack oder verarztet eure Wunden mit Erste-Hilfe-Paketen. Während diese Funktionen wirklich erstklassig sind, kommen die ebenfalls integrierten Mini-Spiele nicht über das Prädikat „besonders belanglos“ hinaus: Beim Öffnen verbarrikadierter Türen tippt ihr mehrfach auf den Screen. Gleiches macht ihr auch beim Hochheben von Gullydeckeln und sogar beim Aufziehen einer Spritze. Spielt sich ZombiU ansonsten kreativ und geradezu eigensinnig, hat die Entwickler bei diesen Spielelementen ganz offensichtlich die Lust verlassen. Kluge Einfälle sind hier Mangelware.

Auch wenn die Grafik nicht gerade atemberaubend ist – die beklemmende Atmosphäre des Spiels ist vom Feinsten!

Wer länger scannt, ist schneller tot. Im Hintergrund kratzen die Zombies an der Tür.

Im Supermarkt gibt es nichts außer unzufriedenen Kunden.

Packend bis zum Schluss

ZombiU ist kein Spiel für zwischendurch. Es packt euch und saugt euch in die Zombie-Apokalypse. Prepper, euer kleiner Mann im Ohr, scheucht euch durch zwölf Abschnitte und gibt euch gezielt Aufgaben. Die Missionen in sich sind ausgesprochen linear: Geht dort hin, findet Gegenstand XY oder drückt hier einen Schalter. Allerdings suggeriert **ZombiU** trotzdem eine offene Spielwelt. Das liegt daran, dass ihr auch abseits der Route viele Möglichkeiten habt, euch auszutoben. In versteckten Räumen und Kanälen findet ihr Extra-Gegenstände, Zeitungen und Notizen. Die Areale sind offen und bieten häufig mit Leitern oder Kistenstapeln verschiedene Angriffspositionen. Auch die Waffensysteme lassen sich munter miteinander kombinieren. So bildeten eine geworfene Magnesiumfackel und eine Tellermine im Test ein durchschlagendes Duo. **ZombiU** belohnt überlegtes Vorgehen und hat gerade mit Abschnitten im Buckingham Palace seine heimlichen Höhepunkte. Hier stolzieren Zombies mit Armeeuniform und Panzeranzügen durch die Gegend. Allerdings gelingt es **ZombiU** nicht, eine für sich spannende Geschichte zu erzählen. Die Suche nach der Ursache des Virus plätschert vor sich hin. Letztlich ist es das atmosphärische Szenario selbst, welches **ZombiU** über die Längen im Spielverlauf zieht. Gerade die urbanen Levels sind – trotz versteckter Gags wie „ravenden" Zombies – optisch ausgesprochen unspektakulär. Überhaupt ist **ZombiU** sicherlich nicht das schönste Wii-U-Spiel. Insbesondere die Oberflächen sind allzu oft sehr matschig und gelegentliche Grafikfehler stören den Gesamteindruck. Immerhin kaschiert **ZombiU** diese Schwächen mit hübschen Lichteffekten und einer absolut genialen Klangkulisse, deren dynamischer Soundtrack euch einen Schauer nach dem anderen über den Rücken jagen wird. ■

INFOS ZUM SPIEL

DATEN

PREIS	Ca. € 60,-
USK-Freigabe	Ab 18 Jahren
SPRACHE/TEXT	Deutsch/Deutsch

TECHNISCHE ANGABEN

STEUERUNG
Wii U GamePad, Nunchuk, Pro Controller

SONDERFUNKTIONEN
Touchscreen, Kamera, Bewegungssensor

MEHRSPIELER & ONLINE

MAXIMALE SPIELERANZAHL	2 (lokal)
ONLINE-FUNKTIONEN	In-Game-Tags

Diesen Zombies müsst ihr den Helm vom Kopf prügeln, ehe sie verwundbar sind.

MEINUNG • OLAF BLEICH

„We want some Brainsssss!""

Mein Vorurteil › Zombies gehören auf die anderen Konsolen, nicht auf die Wii U. ZombiU ist für mich als Horrorfan trotzdem ein wirklich gutes Spiel geworden.

Endlich ein Zombie-Game fernab von Splatter und Blutrausch. **ZombiU** ist ein innovativer Launch-Titel für die Wii U. Der Survivaltrip durch London ist atmosphärisch dicht und spielerisch fordernd; die Shooter-Mechanik funktioniert ordentlich. Gerade die Nahkämpfe haben es in sich und so verwandelt sich jedes Scharmützel in eine Schlacht ums Überleben. Allerdings ist es schade, dass Ubisoft die RPG-Elemente nur oberflächlich umsetzt. Zusätzliche Komplexität hätte dem Spiel vielleicht noch den entscheidenden Kick gegeben. Trotzdem: **ZombiU** ist waschechter Survival-Horror in Zeiten, in denen **Resident Evil** lieber Urlaub in Hollywood macht.

WERTUNGEN

PRO

- Spannung pur!
- Echter Survival-Horror
- Starkes, intensives Kampfsystem

CONTRA

- Grafisch häufig nur mittelmäßig
- Oberflächliche Rollenspielelemente
- Unkreatives Touchscreen-Getatsche

GRAFIK 7

SOUND 9

STEUERUNG 8

Wii-U-FAKTOR UUU

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
84	70

Wii U N-ZONE HIT

Genre: Action-Adventure | **Entwickler:** Ubisoft Montreal | **Hersteller:** Ubisoft | **Termin:** 30. November 2012

ASSASSIN'S CREED 3

Text | Sebastian Stange

Das Open-World-Abenteuer macht auch auf Wii U eine gute Figur!

Endlich konnten wir Ubisofts Assassinen-Abenteuer auf Wii U spielen und sind mit dieser Fassung richtig zufrieden. Wie schon in der letzten Ausgabe anhand der PS3-Version beschrieben, ist der Titel sehr gut, aber nicht perfekt – Story und Missionsdesign haben ihre schwachen Momente. Aber dem Spiel gelingt dennoch in vielerlei Hinsicht Großes: Die Spielwelt im revolutionären Amerika ist groß und herrlich stimmungsvoll. Das wilde Kampfsystem mag nicht allzu fordernd sein, macht aber Spaß und ist toll inszeniert. Alle Dialoge sind hervorragend vertont und der Umfang des Spiels ist gewaltig. Außerdem ist der Port auf Wii U sauber gelungen. Unsere Hoffnung, dass die Wii-U-Fassung den anderen Konsolen-Versionen grafisch deutlich voraus ist, hat sich zwar nicht bestätigt, doch zumindest läuft der Titel ordentlich. Eine Leistung, die nicht alle Launch-Titel für Wii U erbringen.

Auch Desmond bekommt endlich ein paar eigene Missionen in der heutigen Zeit spendiert. Er kann übrigens genauso gut klettern wie seine Vorfahren.

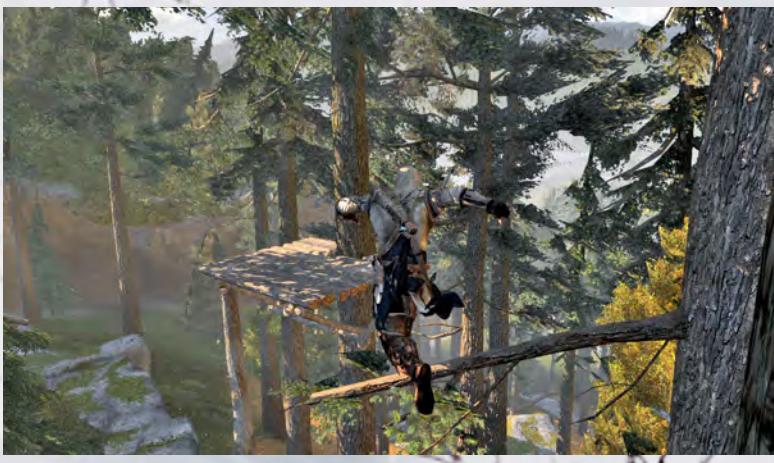
⛔ Wirre Rahmenhandlung

Beim Start von **Assassin's Creed 3** bekommt ihr eine rasche Zusammenfassung aller wichtigen Ereignisse der vier Vorgängerspiele. Deren Story ist ganz schön wirr, da reicht ein kurzes Renderfilmchen nicht, um alles schlüssig aufzuklären. Gott sei Dank stört das aber kaum. Denn zum einen pfeift das Spiel auf viele Story-Details der Vorgänger und zum anderen ist die Rahmenhandlung ohnehin nicht allzu wichtig. Ihr müsst nur eines wissen: Als Desmond Miles versucht ihr, den Weltuntergang am 21. Dezember 2012 zu verhindern. Bis auf kurze Kletterpassagen in einer Höhle sowie drei kleine Neuzeit-Missionen spielt Desmond selbst aber nur eine Nebenrolle. Die meiste Zeit schlummert der junge Mann in einem Gerät namens Animus und erlebt dadurch die Erinnerungen seiner Vorfahren nach. Und als einer von denen, als Halbindianer Connor, verbringt ihr einen Großteil der Spielzeit.

⛔ Lahmer Einstieg ins Spiel

Es dauert ganz schön lang, bis ihr endlich den erwachsenen Connor spielt und alle Freiheiten der riesigen, offenen Spielwelt genießt. Zuvor erlebt ihr einen stimmungsvollen Einstieg in der Rolle einer weiteren Person. Das ist eine schöne Überraschung mit einem gelungenen Story-Twist. Allerdings wirkt der Spieleinstieg wie ein nicht enden wollendes Tutorial. Wenn ihr dann endlich Connor spielt, müsst ihr auch mit ihm nervige Lern-Missionen bestehen. Das alles dauert einfach zu lange. Immerhin habt ihr es

Auf bestimmten Aussichtspunkten genießt Connor das Panorama von Boston.



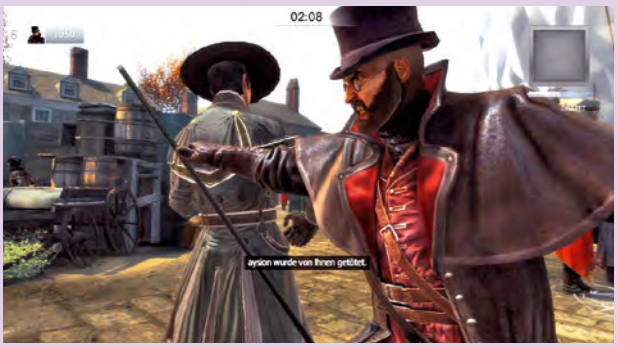
Als amerikanischer Ureinwohner fühlt er sich natürlich auch im Wald zu Hause.

irgendwann geschafft und könnt endlich frei entscheiden, was ihr tun und lassen wollt. Eure Möglichkeiten sind vielfältig. Viele Aufgaben sind kämpferischer Natur. Da könnt ihr in den Städten Boston und New York die Vorherrschaft der fiesen Templer eindämmen, indem ihr Gefangene befreit, Hinrichtungen verhindert oder Templer-Forts aushebt. Dann nutzt ihr das flotte Kampfsystem und eine Vielzahl von Waffen, um es gleich mit mehreren Gegnern aufzunehmen. Das spielt sich gut, sieht richtig spektakulär aus und wirkt absolut mitreißend. Richtig schwer sind die Kämpfe aber nur selten. Immerhin könnt ihr nicht alle Gegner mit derselben Taktik ausschalten und coole Moves wie das Packen eines Gegners, um ihn als Schutzschild gegen Gewehrfeuer zu nutzen, werden einfach nicht langweilig. Und das ist gut so. Denn im Spielverlauf wird mehr als in den Vorgängern gekämpft. Das Klettern, in den Vorgängern für Xbox, PS3 und PC stets sehr prominent, ist nun deutlich seltener gefragt. Schade irgendwie, doch angesichts der recht locker besiedelten Spielwelt gibt es einfach nicht so viele Klettermöglichkeiten wie etwa im alten Rom von **Assassin's Creed: Brotherhood**.

Abenteuer im Wald

Dafür gibt es jetzt das Grenzland – ein riesiges Wildnisgebiet, das ihr nach Herzenslust erkunden könnt. Dort klettert ihr in Baumkronen, sucht Schätze, jagt Wildtiere, erledigt Missionen oder erklimmt Aussichtspunkte. Nicht jede der Beschäftigungen zündet hundertprozentig. Die Jagd ist beispielsweise recht komplex und ihr könnt gar Köder auslegen oder Fallen stellen. In der Praxis macht die Sache aber einfach nicht allzu viel Spaß. Dafür ist das Grenzland herrlich groß und wirkt immer wieder malerisch schön. Da ist es toll, die Bildschirmanzeigen auf dem TV auszuschalten und das Gamepad zur Anzeige der Minimap nutzen zu können. Dann ist die Kulisse gleicht doppelt stimmungsvoll. Obendrein sind dank Wii U GamePad kleine Komfort-Funktionen drin, die an-

SCHLEICHEN & LAUERN – DER MEHRSPIELERMODUS

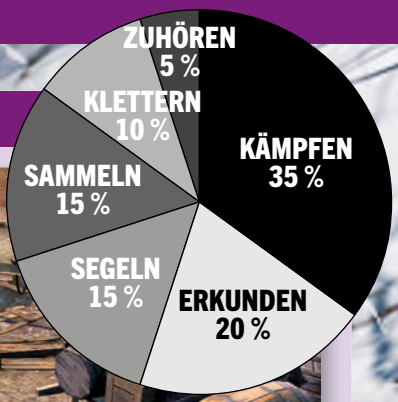


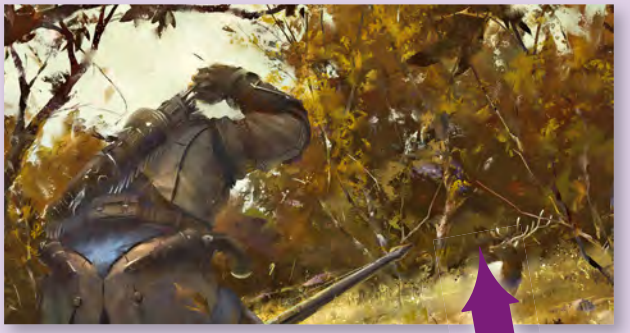
Im Online-Mehrspieler erwartet euch ein einzigartiges Katz-und-Maus-Spiel. Der Einstieg fällt allerdings alles andere als leicht.

Während es bei Actionspielen eigentlich üblich ist, dass es im Mehrspielermodus sehr hektisch, brutal und kämpferisch zugeht, sieht das bei **Assassin's Creed 3** anders aus: Unbemerkt zu bleiben ist euer höchstes Gebot. Ihr und eure Mitspieler wählen jeweils eine einzigartige Spielfigur, von der es aber viele KI-gesteuerte Klone in den Levels gibt. Ihr bekommt dann einen Mitspieler als Zielperson zugewiesen und müsst versuchen, euch möglichst diskret an sie anzuschleichen. Ein Sensor verrät euch, wenn ihr eurem Ziel nahe seid. Doch nur wenn ihr das Verhalten der verschiedenen Figuren analysiert, gelingt es euch, euer Ziel von seinen KI-Klonen zu unterscheiden. Das ist raffiniert! Gleichzeitig ist euch ein unbekannter Verfolger auf den Fersen, der im offenen Konflikt stets die Oberhand hat. Es gilt, ihm auszuweichen, ihn zu irritieren oder abzuhängen. Kommt er euch nahe, hört ihr plötzlich Geflüster und ihr habt Grund, nervös zu werden. Das originelle System wird in mehreren Team-Modi, einem Koop- und einem Deathmatch-Modus abwechslungsreich aufbereitet. Ein Level-System mit freischaltbaren Fertigkeiten und Hilfsmitteln sorgt für gehörige Komplexität, was dafür den Einstieg in das Online-Lauerspiel recht schwierig macht. Es vergehen viele Matches, bis man mit allen Facetten vertraut ist. Wer es etwas ruhiger, dafür aber umso spannender mag, ist hier aber goldrichtig!

DIE GAMEPLAY-MIXTUR

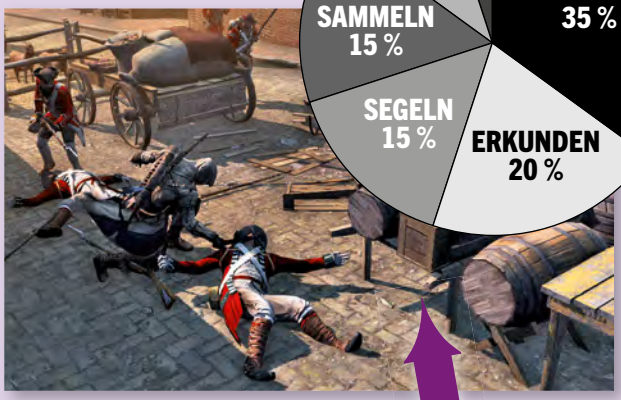
Wir zeigen euch, womit ihr im Spiel eure Zeit verbringen werdet!





20 % ERKUNDEN

Im Spiel erwarten euch vier große Gebiete, dazu noch kleinere Bonus-Levels und überall gibt es etwas zu entdecken. Ihr verbringt viel Zeit damit, einfach nur die Spielwelt zu entdecken. Und das macht dank der tollen Kulisse echt Spaß!



35 % KÄMPFEN

Im Spiel kämpft ihr oft, verdammt oft. Gut, dass das Kampfsystem dank verschiedener Waffen und Spezial-Items wie Rauchbomben, Seil-Pfeile oder Pistolen ordentlich Abwechslung bietet. Schön: Auch wenn beim Schleichen Frust lauert, ist das Fliehen vor Verfolgern in der Regel kein Problem.

15 % SAMMELN

Es gibt so einige Sammel-Objekte in **Assassin's Creed 3**. Da wären Federn, die an schwer erreichbaren Orten versteckt sind, da fliegen Benjamin Franklins Almanachseiten im Wind oder ihr müsst Schatztruhen aufstöbern.

10 % KLETTERN

Anstatt wie in den Vorgängerspielen vor allem an Fassaden entlangzukraxeln, schwingt sich Connor hauptsächlich von Ast zu Ast. Die Kletterei im Wald macht Spaß, allerdings vermissen wir ein wenig die schwindelerregenden Klettereien der Vorgänger.

15 % SEGELN

Die Seefahrtsmissionen sind fast alle optional, doch sie machen derart großen Spaß, dass ihr sie nicht verpassen solltet. Ihr steuert Connors Schiff mit wenigen Befehlen, die allesamt verzögert umgesetzt werden. Das fühlt sich richtig gut und authentisch an – Seefahrtsstimmung pur.

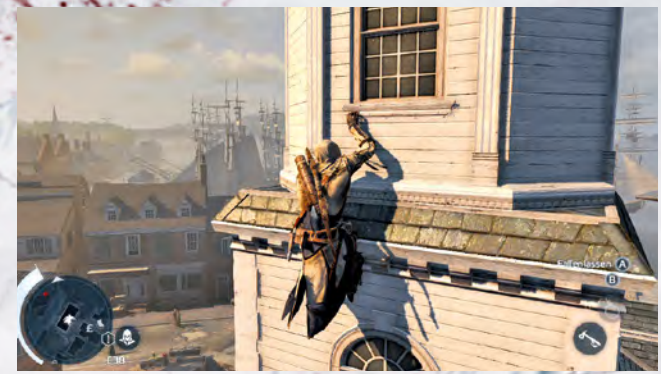
5 % ZUHÖREN

Dialoge gibt es im Spiel reichlich. Alle sind prima vertont und die meisten richtig spannend. Einzig Connors Jugend ist da etwas trist. Das recht steif vorgelesene Indianisch wirkt einfach nicht. Gut, dass diese Missionen schnell vorbei sind.

deren Konsolenfassungen fehlen. In der PS3 nutzten wir etwa kaum Pferde, da man dazu erst ins Waffenmenü gehen, seine Sekundärwaffe mit einer Pferdepfeife ersetzen und dann damit seinen Gaul rufen musste. Auf Wii U tippt ihr einfach das Pferdesymbol auf dem GamePad an und müsst nicht erst umständlich eure Ausrüstung anpassen. Die Möglichkeit, das Spiel komplett auf dem Pad zu spielen, ist eine willkommene Zusatzoption.

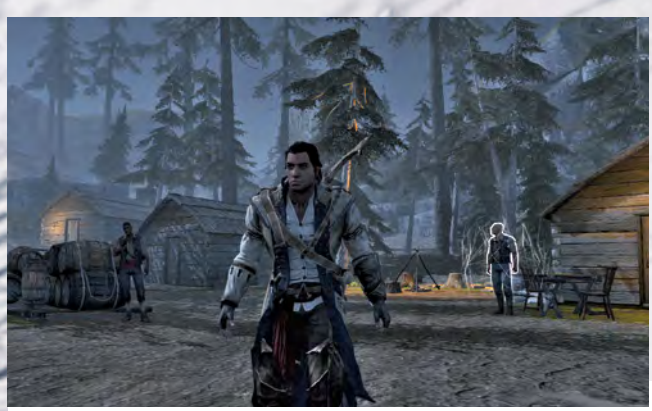
⊕ Ein fantastisches Erlebnis

Assassin's Creed 3 ist ein herrlich großes Abenteuer und es hat viele tolle Momente. Da schwadroniert Benjamin Frank-



Connor kann nicht nur Bäume: Ab und zu wird auch mal eine Fassade erklommen.

Wenn man gesucht wird, empfiehlt es sich, erst einmal alle Steckbriefe abzureißen.



Die Davenport-Siedlung dient euch als Basislager und wächst mit der Zeit heran.

Desmond lässt sich selbst von bewaffneten Widersachern nicht beeindrucken.

lin über die Vorteile alter Frauen als Liebhaberinnen, da erlebt ihr absolut fantastisch inszenierte Seeschlachten, da genießt ihr den Trubel und die Stimmung von New York im 18. Jahrhundert, lockt neue Bewohner in eure Wildnis-Siedlung oder bahnt euch euren Weg durch eine Stadt, die gerade bombardiert wird. Das, zusammen mit den vielen kurzweiligen Nebenaufgaben und soliden Spielmechaniken, ergibt ein fantastisches Spielerlebnis. Die Story-Missionen und Connors Charakter hingegen wirken stellenweise etwas unspektakulär und teils gar richtig daneben. Dem Spielhelden Connor fehlt einfach eine gehörige Prise Charisma. Er wirkt zu brav, zu passiv. Und da wäre die Tatsache, dass die Story nicht immer optimal erzählt wird. Es gibt viele Längen, seltsame Übergänge und dann wieder recht hastige Zeitsprünge. Man merkt dem Spiel irgendwie an, dass die Entwickler nicht alle Ideen so umsetzen konnten wie geplant. Das zeigt sich auch in einigen frustrierenden Schleich-Missionen, die einfach nicht besonders gut gestaltet sind. Gott sei Dank sind solche Patzer die Ausnahme und trüben das Gesamtbild nicht allzu sehr.

⊕ Ein toller Start-Titel für Wii U

Am Ende ist **Assassin's Creed 3** nicht nur ein grundsolider Wii-U-Port, sondern auch eines der größten und stimmungsvollsten Abenteuer, das ihr zum Start der neuen Konsole spielen könnt. Es mag nicht perfekt sein. Doch es beschert euch ein einmaliges, stimmiges Spielgefühl, wie es kein anderer Launch-Titel bietet. Es entführt euch in eine herrlich stimmungsvolle Welt voller historischer Bedeutung. Es unterhält euch locker 30 Stunden lang und sieht dabei meist klasse aus. Und auch wenn es bei manchen Details Mängel gibt, ist das Gesamtpaket doch echt gelungen! ■

INFOS ZUM SPIEL

DATEN

PREIS	Ca. € 70,-
USK-FREIGABE	Ab 16 Jahren
SPRACHE/TEXT	Mehrsprachig

TECHNISCHE ANGABEN

STEUERUNG
Wii U GamePad, Wii U Pro Controller

SONDERFUNKTIONEN
Spiel ohne TV ,Touchscreen-Elemente

MEHRSPIELER & ONLINE

MAXIMALE SPIELERANZAHL	8 (online)

ONLINE-FUNKTIONEN
7 Mehrspielermodi

MEINUNG • SEBASTIAN STANGE

„Nicht perfekt, aber ein tolles Abenteuer!"

Mein Vorurteil › Auf PS3 und Xbox 360 wirkt die Grafik etwas grob. Auf der modernen Wii U ist sie sicherlich deutlich besser!

Nun, ich irrte. **Assassin's Creed 3** ist auf Wii U ungefähr gleichauf mit den Fassungen für Xbox 360 und PS3. Aber das ist insgesamt keine schlechte Sache, denn der Titel sieht auch so immer wieder fantastisch aus, läuft in der Regel flüssig und bietet einen enormen Umfang. Für eine Wertung jenseits der 90 mangelt es zwar an Feinschliff, Story-Highlights und einem hundertprozentig überzeugenden Hauptcharakter, Spaß macht das Open-World-Epos aber allemal. Es ist eines der Spiele, in das man „nur ein Viertelstündchen" reinspielt und dann mehrere Stunden dran festhängt. Nur diese eine Nebenaufgabe noch! Oh, und diesen Aussichtspunkt erklimmen. Oh, und diese Feder einsammeln. Herrlich, wenn das einem Spiel gelingt!

Das Grenzland besticht durch schöne Landschaften und unberührte Natur.

WERTUNGEN

PRO

- ⊕ Riesige, stimmige Spielwelt
- ⊕ Durchdachte Steuerung
- ⊕ Großer Umfang
- ⊕ Schicke Optik
- ⊕ Enorme spielerische Freiheit

CONTRA

- ⊖ Schleichen sorgt für Frust.
- ⊖ Kleinere Macken und Fehlerchen

GRAFIK 8
SOUND 9
STEUERUNG 8
Wii-U-FAKTOR

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
88	82

Genre: Sport | **Entwickler:** EA Canada | **Hersteller:** Electronic Arts | **Termin:** 30. November 2012

FIFA 13

Text | Sascha Lohmüller

Pünktlich zum Wii-U-Release erschien eine angepasste Version von FIFA 13. Wir haben sie gründlich unter die Lupe genommen.

Wenn eine neue Konsole wie die Wii U erscheint, will jeder etwas vom Kuchen abhaben. Der eigentliche Hersteller wirft Exklusivtitel und Zubehör auf den Markt und die großen Publisher entwickeln zumindest für ihre bekannten Serien Ableger. So auch EA. Die Jungs stellten jüngst die Wii-U-Variante ihres 13er-**FIFA**-Jahrgangs in die hiesigen Regale. Dumm nur, dass hier alles, nur kein **FIFA 13** in der Packung drinsteckt.

Ganz schön dünn

Wollte man eine wirklich treffende Bezeichnung für die Wii-U-Version von **FIFA 13** finden, so wäre **FIFA 12 Light** wohl passender. Denn sowohl Gameplay als auch Feature-Liste ähneln eher dem letztjährigen Serienvertreter als dem aktuellen. Sprich: Hier fehlen das neue Dribblingsystem, das nachvollziehbarere Defensiv-Verhalten, die dynamischen Ballannahmen und die überarbeiteten Laufwege. Gerade die Abwesenheit Letzterer fällt negativ auf, wenn man einmal das Spielgeschehen auf den Konkurrenzkonsolen in Bewegung gesehen hat. Die Wii-U-Version wirkt seltsam statisch und undynamisch. Gipfel der Dreistigkeit: Selbst die für dieses Jahr eigentlich grundlegend überarbeitete Impact Engine ist auf dem Stand von vor einem Jahr. Statt also für durchweg realistische Kollisionen zu sorgen, ärgert ihr euch über verknotete Kicker und seltsam anmutendes Herumgewälze und Gestolpere. Zwar zählen derartige Aussetzer der Physik-Engine nach wie vor zur Seltenheit, ärgerlich sind sie trotzdem. Und als wäre es nicht genug, dass EA uns hier ein leicht veraltetes **FIFA** auftischt, hat man auch gleich noch diverse Modi (die es übrigens auch in **FIFA 12** gab!) ersatzlos gestrichen. Kein Match Day, der die aktuelle Form der Kicker und aktuelle Ligenereignisse in das Spiel integriert. Keine FIFA-Football-Club-Community. Keine virtuelle

Mach Karriere: Be-A-Pro- und Be-A-Goalkeeper-Modus sind natürlich auch wieder mit an Bord – hier steuert ihr statt der ganzen Mannschaft einen einzelnen Kicker.

Vom Punkt: Bei Standardsituationen wie Elfmetern oder Freistößen ist die Touchpad-Steuerung ein wahrer Segen und sorgt für viel mehr Präzision.

Unverkennbar: Viele Kicker sind ihren realen Vorbildern nachempfunden. Allgemein hinterlässt **FIFA 13** ein wirklich gutes Bild, was die technische Aufmachung betrifft.

Zeitfresser: Der Managermodus verspricht dank ewig vieler Lizenzen enorme Langzeitmotivation – ganz gleich ob ihr als Spieler, Spielertrainer oder Manager arbeitet.

Bundesliga, in der ihr die aktuelle Saison nachempfindet. Und vor allem: kein Ultimate Team. Gerade diese Mixtur aus Kartensammelei und Manager-Part hatte sich zu einer beliebten Spielvariante gemausert. Das ist mehr als dürftig!

⊕ Ein paar gute Ideen

Allerdings ist natürlich nicht alles schlecht, wenn es um die Wii-U-Version von **FIFA 13** geht. Das zugrunde liegende Gameplay ist zwar für Next-Gen-Verhältnisse etwas veraltet, funktioniert aber nach wie vor. Wer bisher nur Wii-Versionen gewohnt ist, wird gar mit der Zunge schnalzen. Aber das täte er vermutlich auch bei der PS-Vita-Version. Hinzu kommen einige durchdachte Wii-U-Spezialfunktionen. Auf dem Bildschirm des Controllers etwa habt ihr jederzeit Zugriff auf ein übersichtlicheres Radar, die Auswechselbank und diverse andere Optionen. Auf Wunsch dürft ihr sogar per Touchpad schießen und passen. Das funktioniert zwar präzise, ist aber im hektischen Spielgeschehen nur selten praktikabel. Deutlich besser klappt das Ganze aber bei Freistößen und Elfmetern. Wer so gegen Pro-Controller-Spieler zockt, hat im Grunde sogar einen unfairen Vorteil. Und schließlich wurde sogar ein ganzer Modus auf das Nutzen des Wii U GamePads ausgelegt. Wie ein Trainer gebt ihr hier den Kickern Anweisungen, bestimmt etwa Laufwege und dergleichen. Der Rest läuft dann automatisch ab – nett, vor allem, da es sich mit aktivem Gameplay kombinieren lässt. Dann mimt ein Spieler den Trainer, während andere versuchen, seine Anweisungen umzusetzen.

⊖ Stotter-Start

Dass die Physikeffekte eher auf **FIFA 12** basieren, erwähnten wir ja bereits. Gleiches gilt für die Grafik und den Sound, was in diesem Fall aber positiv zu verstehen ist. Das Spiel ist hübsch anzusehen und die Atmosphäre top. Was aber arg auf die Stimmung drückt: **FIFA 13** leidet unter Framerate-Einbrüchen. In fast jedem Spiel. Das und die abgespeckte Feature-Liste hinterlassen den Eindruck, als wäre die Wii-U-Version nur mal eben fix zusammengeschustert worden – ein Unding. ■

INFOS ZUM SPIEL

DATEN

PREIS	Ca. € 65,-
USK-FREIGABE	Ab 0 Jahren
SPRACHE/TEXT	Deutsch/Deutsch

TECHNISCHE ANGABEN

STEUERUNG
Wii U GamePad, Pro Controller

SONDERFUNKTIONEN
Diverse Übersichten auf dem Wii U GamePad (Aufstellung, Radar etc.)

MEHRSPIELER & ONLINE

MAXIMALE SPIELERANZAHL
5

ONLINE-FUNKTIONEN
Freundschafts- und Ranglistenspiele

Elite-Klasse: Die deutsche Bundesliga ist mit aktuellen Lizenzen und allen Mannschaften mit an Bord. Leider fehlt aber die virtuelle Bundesliga bei den Online-Modi.

MEINUNG • SASCHA LOHMÜLLER

„Viel Altes, wenig Aktuelles und dazu noch Geruckel“

Mein Vorurteil › **FIFA 13** ist auf der Xbox 360 und der PS3 ein Hit. Dürfte ja nicht so schwerfallen, das Ganze eins zu eins auf die Wii U zu übertragen.

„Irren ist menschlich“ sprach der Igel und stieg von der Drahtbürste. Anscheinend ist es doch schwer, **FIFA 13** von den angeblich technisch unterlegenen Next-Gen-Konsolen auf die neue Wii U zu übertragen. Anders kann ich es mir nicht erklären, dass sowohl alle Features, die **FIFA 13** eigentlich ausmachen und **FIFA 12** alt aussehen ließen, als auch diverse, teils etablierte Modi wie Ultimate Team komplett fehlen. Versteht mich bitte nicht falsch, dies hier ist immerhin noch die beste **FIFA**-Version, die in den letzten Jahren für irgendeine Nintendo-Konsole herausgekommen ist, und sie hat auch einige gute, eigenständige Ideen. Aber: Wenn man weiß, wie gut **FIFA 13** eigentlich ist, dann ist diese Version sowohl für EA- als auch für Wii-U-Ansprüche einfach zu wenig. Schade.

WERTUNGEN

PRO

- ⊕ Gute Grafik, toller Sound
- ⊕ Nette Wii-U-Features
- ⊕ Viele Lizenzen
- ⊕ Solides, aber veraltetes Gameplay

CONTRA

- ⊖ Viele **FIFA 13**-Features fehlen
- ⊖ Extrem nervige Framerate-Einbrüche
- ⊖ Diverse Modi gestrichen

GRAFIK 8

SOUND 9

STEUERUNG 7

Wii-U-FAKTOR UUU

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
70	70

Genre: Ego-Shooter | **Entwickler:** Treyarch | **Hersteller:** Activision | **Termin:** 30. November 2012

CALL OF DUTY: BLACK OPS 2

Text | Thomas Eder

Nur für Erwachsene: Der Erfolgs-Shooter kommt für die Wii U!

In den letzten Jahren mussten sich Nintendo-Gamer mit stark abgespeckten Umsetzungen der Erfolgsreihe aus dem Hause Activision zufriedengeben, doch immerhin wurden sowohl der Wii als auch dem DS regelmäßig **Call of Duty**-Spiele beschert. Doch nun soll **Black Ops 2** auf der Wii U mindestens so viel Spielspaß bieten wie die Fassungen für die PS3 und die Xbox – und diese dank der coolen Features des Wii U GamePads womöglich noch übertrumpfen. So viel zur Theorie, jetzt zur Praxis.

Spannungsgeladene Zeitreise

In der Solokampagne erwartet euch eine interessante Hintergrundgeschichte, die sich erfreulich von denen der Vorgänger abhebt. Die martialische Inszenierung bleibt, doch es droht diesmal wenigstens kein dritter Weltkrieg und es geht auch nicht ganz so patriotisch wie in **Modern Warfare 3** zur Sache. Im Fokus steht Raul Menendez, Anführer der terroristischen Vereinigung Cordis Die. Mithilfe der aus dem ersten **Black Ops** bekannten Soldaten Mason, Woods und Hudson versucht ihr in verschiedenen Einsätzen im Jahre 1985, dem Bösewicht das Handwerk zu legen. Zudem spielt ein großer Teil der Handlung im Jahre 2025, dann schlüpft ihr in die Rolle von Masons Sohn David, der mit einer Menge cooler Waffen und Ausrüstungsgegenstände gegen den alten Feind seines Vaters vorgeht. Erwähnenswert an dieser Stelle ist, dass die Zukunft relativ glaubhaft und nicht übertrieben abgedreht dargestellt ist. Mit besonderen Handschuhen klettert ihr Felswände nach oben. Die verschiedensten Drohnen schwirren durch die Gegend; in den taktisch angehauchten Strike-Force-Missionen im Stile eines Tower-Defense-Spiels könnt ihr diese auch steuern. Diese Missionen funktionieren an sich ordentlich, leiden jedoch unter den Schwächen der KI. Ansonsten wird euch in der Zukunft wie auch in der Vergangenheit klassisches Ego-Shooter-Gameplay mit enormer Abwechslung geboten – linear, ohne viel spielerische Freiheit, dafür aber mit einer Menge Spielhilfen und toll inszenierter Verfolgungsjagden auf Booten, Pferden und sogar in Kampfjets. Erwähnenswert ist an dieser Stelle noch, dass ihr Entscheidungen treffen könnt, die sich mehr oder weniger auf den Plot auswirken, wobei der grundsätzliche Spielablauf immer gleich bleibt.

Nette Einlage: In Afghanistan seid ihr auf dem Rücken eines Pferdes unterwegs. Besonders spektakulär wird's dann, wenn ihr es mit Kampfhubschraubern zu tun bekommt!

Und online?

Besonders viel Spaß macht das Geballer im Internet gegen menschliche Mitspieler, wo auf den Servern auch zunehmend Wii-U-Spieler anzutreffen sind. Bis zu 18 Spieler tummeln sich auf einer der 13 Karten in 13 Spielmodi wie Team Deathmatch, Herrschaft oder Hauptquartier. Neu ist der Modus „Stellung", in dem sich die Spieler alle 60 Sekunden um einen Kontrollpunkt balgen. Dabei sammelt ihr wie

Strike Force: In diesen Missionen geht's taktisch zur Sache, wenn ihr verschiedene Einheiten kommandiert oder wie hier selbst die Kontrolle übernehmt.

Was fürs Auge: Grafisch besticht das Spiel durch viele Effekte und eine meist sehr flüssige Framerate – im Mehrspielerpart sieht es allerdings etwas schlechter aus.

Online eine Macht: Mit seinen 13 Mehrspielermodi, den 13 sehr gut designten Maps und dem motivierenden Levelsystem ist der Online-Modus klasse gelungen.

zuvor kräftig Erfahrungspunkte und kommt so an neue Ausrüstung und Waffen, die ihr mit Freischalt-Tokens einsetzbar macht. Eure Ausrüstung und Perks (Fähigkeiten) könnt ihr dabei recht frei zusammenstellen – 10 Ausrüstungspunkte können beliebig verteilt werden. Erhaltet ihr vor dem Ableben eurer Spielfigur eine bestimmte Anzahl an Punkten, setzt ihr Hilfsmittel wie Luftschläge oder Drohnen ein. Trotz dieser Neuerungen haben wir am Balancing wenig auszusetzen. Auch im Hinblick auf die Geschwindigkeit der Server gibt's wenig zu beklagen: Während unserer Test-Sessions hatten wir kaum Verbindungs- oder Geschwindigkeitsprobleme.

Saubere Technik

Auch wenn es nicht für die vollmundig angekündigten 60 Bilder pro Sekunde bei einer Auflösung von 1.080p gereicht hat, sieht **Black Ops 2** auch auf der Wii U klasse aus – die Framerate scheint allerdings etwas niedriger zu sein als bei der PS3- oder der Xbox-Fassung. Die Soundeffekte und die cineastische Musikuntermalung sind gut gelungen und auch die Steuerung funktioniert insgesamt recht ordentlich. Diesbezüglich sind die „besonderen" Wii-U-Features wie die Kartenfunktion auf dem Controller-Display zu vernachlässigen, richtig cool hingegen ist die Möglichkeit, das Spiel zu zweit an einer Konsole zu spielen, wobei ein Spieler an der Glotze zockt, der andere am Controller-Display. So macht auch der Koop-Modus, in dem ihr Angriffswellen von Zombies abwehrt, besonders viel Laune! ■

INFOS ZUM SPIEL

DATEN

PREIS	Ca. € 60,-
USK-FREIGABE	Ab 18 Jahren
SPRACHE/TEXT	Deutsch/Deutsch

TECHNISCHE ANGABEN

STEUERUNG
Wii U GamePad, Pro Controller, Wii-FB + Nunchuk

SONDERFUNKTIONEN
Touchscreen (Karte, Missionsziele, Multiplayer)

MEHRSPIELER & ONLINE

MAXIMALE SPIELERANZAHL
2/16 (lokal/online)

ONLINE-FUNKTIONEN
13 Spielmodi, Bestenlisten, Sprachchat

MEINUNG • THOMAS EDER

„Auch auf der Wii U einfach nur meisterhaft!"

Mein Vorurteil › Auf der Wii U wird **Black Ops 2** besser als auf der Xbox 360 oder PS3? Das halte ich trotz Wii U GamePad für ein Gerücht!

Hui, was für ein Spaß! Auch auf der neuen Nintendo-Konsole rockt **Call of Duty** und bietet ein atemberaubendes Spielerlebnis voller knallharter Action und enormer Abwechslung. Die spielerische Freiheit ist im Storymodus recht eingeschränkt, das Entscheidungssystem sowie die Strike-Force-Missionen sind nur eine nette Dreingabe. Am meisten Laune macht – auch auf Dauer – der Online-Modus mit seinen vielen Maps und Spielmodi. Das überarbeitete Ausrüstungs- und Fähigkeitensystem ist gut durchdacht und auch am Balancing muss höchstens noch etwas Feinschliff betrieben werden. Da der Controller auch als zweiter Bildschirm genutzt werden kann und so coole Mehrspieler-Matches an einer Konsole ermöglicht, ist die Wii-U-Fassung mein Favorit in Bezug auf das neue **CoD**!

WERTUNGEN

PRO

- ⊕ Story und Inszenierung
- ⊕ Kurzweilige Nonstop-Action
- ⊕ Cooles Zukunftsszenario
- ⊕ Mehrspielermodus

CONTRA

- ⊖ Kein Livestream/CoD-Elite
- ⊖ Framerate

GRAFIK 8

SOUND 8

STEUERUNG 8

Wii-U-FAKTOR U U U U U

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
85	87

Kritzelei: Wii-U-Besitzer erfahren zu Beginn der Story die bisherigen Entwicklungen im Rahmen eines recht lieblosen Comics, der euch kleine Entscheidungen überlässt.

Genre: Rollenspiel | **Entwickler:** Straight Right/Bioware | **Hersteller:** Electronic Arts | **Termin:** 30. November 2012

MASS EFFECT 3 SPECIAL EDITION

Text I Lukas Schmid

Trotz des vielversprechenden Untertitels „Special Edition“ erhalten Wii-U-Spieler nicht die ultimative Version.

Die drei **Mass Effect**-Teile zählen zu den beliebtesten Spielen auf Xbox 360 und PC – PlayStation-3-Besitzer dürfen im Rahmen der **Mass Effect Trilogy** seit dem 7. Dezember 2012 den ersten Teil der Serie erleben. Während diese Sammlung Wii-U-Spielern vorenthalten bleibt, kommen sie mit Teil 3 der Reihe nun das erste Mal in Kontakt mit der Geschichte rund um den Kampf von Commander Shepard und dem Rest der Menschheit gegen die Reaper, eine feindliche Rasse aus dem All, welche die Erde vernichten will.

Blaue Schönheit: Die verschiedenen Alien-Rassen sind gut gestaltet und die Gesichtsanimationen der der meisten Figuren wirken sehr lebensecht.

⊕⊖ Präsentation vs. Technik

Schon nach den ersten paar Spielminuten fällt auf: Die Präsentation des Abenteuers ist wirklich bombastisch gut gelungen. Die Figuren sind allesamt vielschichtig und interessant, die Handlung ist verzweigt und voller überraschender Wendungen und die teilweise äußerst actionreichen Zwischensequenzen in Spielgrafik wirken besser choreografiert als bei so manchem Kinostreifen. Schade, dass die Grafik jedoch nicht immer mit der sonstigen Qualität mithalten kann. Ab und an ruckelt das Geschehen merkbar und einige Texturen, vor allem die Klamotten der Figuren sowie einige Wand- und Bodenflächen, wirken recht matschig. In der Xbox-360- und PC-Fassung gab es solche Probleme so gut wie gar nicht. Und da die Wii-U-Fassung fast ein Jahr nach den anderen Versionen erscheint, hätten wir uns diesbezüglich eine etwas sauberere Umsetzung erwartet. Der Sound ist jedoch wie die Präsentation absolute Referenzklasse: Sowohl die orchestrale Hintergrundmusik als auch die hervorragenden Sprecher tragen zu einer ungemein intensiven Spielerfahrung bei. Falls ihr des Englischen mächtig seid, raten wir euch, das Spiel in dieser Sprache zu genießen, denn die Originalsprecher machen ihre Arbeit noch einen Tick besser als ihre deutschen Pendants.

⊕ Tolles Gameplay

Doch die schönste Präsentation hilft nichts, wenn das Gameplay nicht stimmt. Glücklicherweise macht **Mass Effect 3** auch hier vieles richtig. Zu Beginn des Spiels könnt ihr euch entscheiden, ob ihr das Geschehen lieber action-, rollenspiel- oder story-lastig erleben wollt. Wählt ihr Action, so präsentiert sich das Abenteuer als ein waschechter Third-Person-Shooter; Elemente wie das Aufleveln eures Protagonisten, eurer Gruppenmitglieder und eurer Waffen und Fähigkeiten werden dabei auf ein Minimum beschränkt. Zudem werden

Ausblick: Auch wenn das Spiel technische Schwächen hat, sind einige der Gebiete sehr schön gestaltet.

Entscheidungsnot: In den Dialogen könnt ihr entscheiden, wie Teile der Story sowie eure Freundschaften sich entwickeln.

euch die meisten Entscheidungen in den Dialogen abgenommen. Wir empfehlen euch, je nach Shooter-Erfahrung den Rollenspiel- oder Story-Zweig zu wählen. Die vielen Entscheidungen, die ihr im Verlauf der Handlung trefft und die massive Auswirkungen auf den weiteren Ablauf haben, machen nämlich einen großen Teil des Spielspaßes aus. So können sogar, je nachdem wie ihr euch an einem gewissen Punkt in der Story verhalten habt, Mitglieder eurer Party das Zeitliche segnen.

In Deckung: Ohne gekonntes Ausnutzen der Cover-Funktion werdet ihr kaum Land sehen, denn eure Feinde sind zahlreich und sie zielen schnell und gut.

⛔ Fehlende Vorgänger

Obwohl die Geschichte äußerst spannend ist, fehlen euch dadurch, dass die ersten beiden Teile der Reihe nicht für Wii U erschienen sind, wesentliche Vorkenntnisse. Viele der Story-Wendungen wirken nur halb so dramatisch, wenn man das Hintergrundwissen über die beiden Vorgänger nicht besitzt. Die vom Spieler in Teil 1 und Teil 2 auf PC und Xbox 360 getroffenen Entscheidungen werden direkt in den dritten Teil transferiert, was wiederum massive Auswirkungen auf die Handlung hat. Auf der Wii U hingegen muss man sich mit einem knapp 15-minütigen, interaktiven Comic zufriedengeben, der zu Beginn des Spiels die bisherigen Geschehnisse mehr schlecht als recht zusammenfasst und euch nur wenige Entscheidungen selber treffen lässt. Außerdem ziemlich frech: Zwar sind alle bisher erschienenen DLC-Pakete auf der Disc enthalten, zukünftige Download-Inhalte werden aber unverständlicherweise nicht für Wii U erscheinen. Dabei sollte es wirklich kein Problem für den Hersteller sein, auch Nintendo-Jünger mit einem Faible für spannende Weltraum-Geschichten mit den Zusatz-Inhalten zu versorgen.

✅ Gelungener Multiplayer

Unterhaltsam, wenn auch kein Kaufgrund, ist der Mehrspieler-Part. Auf verschiedenen Maps legt ihr euch hierbei in Online-Teams von maximal vier Spielern mit massig Gegnern an. Auf diese Weise könnt ihr euren Helden leveln, Geld sammeln und damit neue Waffen und Items freischalten. Zwar kommt es auch hierbei ab und an zu kleinen Ruckl-ern, die Matches bleiben aber stets spielbar. Ein kompetitiver Mehrspieler-Part existiert nicht. Wer will, kann **Mass Effect 3** übrigens auch auf dem Gamepad spielen – haltet dafür einfach zwei Sekunden lang den Minus-Knopf auf dem GamePad der Wii U gedrückt und das Geschehen wechselt auf den kleinen Bildschirm. Ansonsten könnt ihr auf dem Touchscreen eine Karte betrachten, eure Gruppenmitglieder zu bestimmten Punkten durch die Gegend schicken und die verschiedenen Fähigkeiten verwalten. ■

MEINUNG • LUKAS SCHMID

*„Warum keine **Mass Effect Trilogy**?“*

Mein Vorurteil › **Mass Effect 3** ist ein wirklich tolles und abwechslungsreiches Spiel, aber ohne die Vorgänger ergibt das Spiel auf Wii U keinen Sinn.

Wie unsere Wertung verrät, handelt es sich bei **Mass Effect 3** prinzipiell um ein sehr, sehr gutes Spiel. Es ist jedoch nicht von der Hand zu weisen, dass die Wii-U-Variante nicht nur die technisch schwächste Version darstellt, sondern als Abschluss einer großen, zusammenhängenden Trilogie ohne die Vorgänger auf derselben Konsole nur wenig sinnvoll ist. Umso unverständlicher, dass Nintendo-Fans die **Mass Effect Trilogy** mit allen Teilen der Erfolgsreihe vorenthalten bleibt.

INFOS ZUM SPIEL

DATEN

PREIS	Ca. € 60,-
USK-FREIGABE	Ab 16 Jahren
SPRACHE/TEXT	Deutsch/Deutsch

TECHNISCHE ANGABEN

STEUERUNG	Wii U GamePad, Pro Controller
SONDERFUNKTIONEN	-

MEHRSPIELER & ONLINE

MAXIMALE SPIELERANZAHL	4 (online)
ONLINE-FUNKTIONEN	-

WERTUNGEN

PRO

- ✅ Grandiose Präsentation
- ✅ Spannende Geschichte
- ✅ Anspruchsvolles Gameplay
- ✅ Variantenreiches Dialog-System
- ✅ Gelungener Multiplayer

CONTRA

- ⛔ Vorgänger nicht auf Wii U
- ⛔ Schwache Technik

GRAFIK 7

SOUND 9

STEUERUNG 8

Wii-U-FAKTOR UU

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
86	80

Genre: Action-Adventure | **Entwickler:** Rocksteady | **Hersteller:** WB Games | **Termin:** 30. November 2012

BATMAN: ARKHAM CITY ARMOURED EDITION

Text | Thomas Peter, Thorsten Küchler

Manche Menschen wollen die Welt einfach brennen sehen. Zum Glück nicht die Jungs von Rocksteady, die bei ihrem zweiten Batman-Spiel viel Liebe zum Detail bewiesen haben.

Endlich bekommen auch Nintendo-Spieler die Gelegenheit, in die Haut des Dunklen Ritters zu schlüpfen. Der Vorgänger **Batman: Arkham Asylum** erschien nämlich 2009 nur für PS3, Xbox 360 und PC und fuhr hervorragende Kritiken ein. Der nun vorliegende Titel hat ebenfalls schon ein Jährchen auf dem Buckel, aber er ist es wert, immer wieder gespielt zu werden. Doch der Reihe nach.

Das titelgebende Arkham City ist ein riesiger ehemaliger Slum im Herzen von Gotham, der von der Außenwelt abgeriegelt wurde, um als Open-Air-Knast zu dienen. Überall lungern Schlägertypen herum und die führenden kriminellen Köpfe der Stadt, wie Joker, Pinguin, Mr. Freeze und Poison Ivy sind ebenfalls alle vertreten und haben den Bezirk unter sich aufgeteilt. Als Bruce Wayne die Schließung der Anlage fordert, wird er ebenfalls dort eingesperrt. Doch statt sich einfach seinen Batman-Anzug überzuziehen und zu fliehen, wird er immer tiefer in die Machenschaften der Schwerverbrecher hineingezogen. Die offene Spielwelt ist derart dicht und atmosphärisch designt, dass man sie glatt als zweiten Hauptcharakter bezeichnen muss. Anders gesagt: Ohne Arkham City kein Batman, ohne Batman kein Arkham City.

Essenzielles Spielelement: die Kloppereien. Hier haben wir bereits zwei von Pinguins Schergen ausgeschaltet und verhandeln nun mit dem dritten.

Bewegungsfreiheit

Damit euer Superheld nicht ebenso lang wie langweilig durch die Straßen latschen muss, hat Entwickler Rocksteady Batmans Fortbewegungsoptionen erweitert: Mit seinem Umhang gleitet der Dunkle Ritter geschmeidig durch die Lüfte, eine Sturzflug-Funktion lässt euch Schwung holen – und so theoretisch ohne Zwischenstopp zu jedem noch so entfernten Ziel fliegen. Dort wartet stets eine ganze Truppe Ganoven auf den Fledermausmann. Und mit ganzer Truppe meinen wir nicht fünf Hanseln wie im Vorgänger, sondern gleich ein gutes Dutzend: In Arkham City schlagt ihr euch mit deutlich zahl- und variantenreicheren Halunken herum. Doch Batman weiß sich zu wehren. Mit nur einer Angriffs- und einer Konter-Taste prügelt ihr euch durch die Gegnerhorden und entfesselt akrobatische

Komischerweise gibt es in jedem Gebäude, wie hier im alten Polizei-Hauptquartier, solche Wandvorsprünge, auf denen sich Batman verstecken kann.

Fledermaus: Mit aufgeblähtem Umhang über die Dächer von Arkham City zu schweben ist ein tolles Gefühl. Außerdem kommt man schnell voran.

und variantenreiche Moves. Wenn der Combo-Zähler steigt, macht es trotz simpler Steuerung auch nach dem zehnten Mal noch Spaß. Und wenn wir sagten, ihr könnt in die „Haut" von Batman schlüpfen, dann ist das fast wörtlich zu nehmen. Mit einem Druck auf die R-Taste schießt ihr die Seilkanone ab und könnt euch so in Sekundenschnelle in die Höhe katapultieren. Ideal, um bewaffneten Feinden zu entkommen oder euch barrierefrei durch die Stadt zu schwingen. Aber ein wahrer Batman hat noch mehr Gadgets im Ärmel: Natürlich ist der klassische Batarang wieder dabei, außerdem ein Greifhaken, eine Distanz-Stromladungs-Kanone und Eisgranaten, um nur einige zu nennen. Die L-Taste beschert euch eine Detektiv-Sicht, mit der ihr relevante Objekte und Gegner selbst durch dicke Mauern hindurch erspähen könnt.

⊕ Complete Edition

In der Wii-U-Version kommt natürlich auch der Touchscreen des GamePads zum Einsatz. Über ihn wählt ihr eure Waffen an, erhaltet Zusatzinfos wie Charaktersteckbriefe und ortet Funksignale. Darüber hinaus werden alle Karten und das Sonar auf dem zweiten Bildschirm angezeigt. Hier liegt aber auch der Hund begraben: Der ständige Blick auf den Touchscreen stört den Spielfluss. Das war in den anderen Versionen deutlich besser gelöst.

Nach dem Durchspielen des Story-Modus erwartet euch zum einen ein zweiter Durchgang, zum anderen werden zwölf Nebenmissionen freigeschaltet. Eine davon sind die „Riddler-Herausforderungen", bei denen es unter anderem darum geht, über 400 in ganz Arkham City verteilte Fragezeichen-Trophäen zu sammeln. Alle bisher veröffentlichten Download-Inhalte wie „Harley Quinn's Revenge" und das „Challenge Map Pack" sind in der Wii-U-Version bereits enthalten. Die vier Catwoman-Missionen, in denen ihr die Katze selbst steuert, sind sogar in die Hauptgeschichte integriert worden. Der namensgebende Battle-Armoured-Tech-Modus (B.A.T.) ist dagegen kaum erwähnenswert: Er gibt euch, einmal aufgeladen, nur ein bisschen mehr Kraft im Gefecht.

Damit kommen wir zur Technik. Dank der Unreal-3-Engine war das Spiel auf der PS3 eine Augenweide und sieht auf der Wii U nur unwesentlich schlechter aus. Die detaillierte Spielwelt erwähnten wir ja bereits, dazu kommen noch ein tolles Leveldesign, beeindruckende Lichteffekte und originelle Charaktermodelle, die sich teilweise an den Batman-Filmen orientieren, teilweise aber auch ganz eigene Interpretationen sind. So ist zum Beispiel der Pinguin kein kleiner Fettwanst mehr, sondern ein furchteinflößender Mafioso. Die musikalische Untermalung passt stets hervorragend zum Geschehen und die deutsche Synchronisation ist in Ordnung. Unser Chef Thorsten empfiehlt, die Konsole trotzdem auf „Englisch" zu stellen, da die Originalsprecher wie so oft einen noch besseren Job gemacht haben. ■

INFOS ZUM SPIEL

DATEN	
PREIS	Ca. € 60,-
USK-FREIGABE	Ab 16 Jahren
SPRACHE/TEXT	Mehrsprachig
TECHNISCHE ANGABEN	
STEUERUNG	Wii U GamePad
SONDERFUNKTIONEN	
Touchscreen, Bewegungssensor	
MEHRSPIELER & ONLINE	
MAXIMALE SPIELERANZAHL	1
ONLINE-FUNKTIONEN	-

MEINUNG • THOMAS PETER

„Ein moderner Klassiker mit System-Problemen"

Mein Vorurteil › Ich habe den Batman lieber auf der Leinwand als auf der Konsole. Ob die Wii-U-Fassung mit den anderen Versionen mithalten kann?

Ich bin trotz aller Vorurteile ziemlich begeistert von **Batman: Arkham City**. Die Atmosphäre nimmt einen sofort gefangen und man fühlt sich tatsächlich ein bisschen wie der Dunkle Ritter persönlich. Am meisten Spaß hat es mir gemacht, mich auf der Suche nach dem nächsten Einsatzort quer durch die Stadt zu hangeln. Aber auch die Prügeleien sind dank der überraschend eingängigen Steuerung sehr angenehm ausgefallen. Wenn die Gegner bewaffnet sind, kommt noch eine taktische Komponente hinzu: Man muss sich schon umschauen, wo man sich verstecken kann, um sie dann hinterrücks zu überraschen und lautlos ausschalten zu können. Der zwingende Einsatz des Touchscreens nervt dagegen etwas. Das macht nicht gerade Hoffnung für die Zukunft der Wii-U-Konsole.

WERTUNGEN

PRO

- ⊕ Dichte Atmosphäre
- ⊕ Riesige Spielwelt voller Geheimnisse
- ⊕ Spannende Story
- ⊕ „Being-Batman"-Gefühl

CONTRA

- ⊖ GamePad-Einsatz stört Spielfluss
- ⊖ Bewaffnete Gegner nerven

GRAFIK 8

SOUND 8

STEUERUNG 8

Wii-U-FAKTOR U U U U U

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
85	--

Bei Aktionen wie dem Superkick zoomt die Kamera dicht ans Geschehen heran und zeigt die Action in einer spektakulären Großaufnahme.

Genre: Action | **Entwickler:** Ubisoft Quebec | **Hersteller:** Ubisoft | **Termin:** 30. November 2012

MARVEL AVENGERS: KAMPF UM DIE ERDE

Text | Olaf Bleich

Ein Prügelspiel mit dem Charme des unglaublichen Hulk: Dumm, aber liebenswert. Wie die Rächer trotz fehlendem Anspruch die Welt retten sollen ...

2012 war das Jahr der Superhelden: Batman entstieg in **The Dark Knight Rises** dem Grab. **The Amazing Spider-Man** wurde noch einmal neu aufgelegt. Doch eine Gruppe außergewöhnlicher Herrschaften stahl ihnen die Show: die Avengers. Angeführt von Tony Stark alias Iron Man (gespielt von Robert Downey Jr.) trumpften die einstigen Rächer im diesjährigen Kinosommer mit viel Action und einer ordentlichen Portion Humor auf. Da wundert es auch niemanden, dass die Superhelden-Truppe auch zum Launch der Wii U an den Start geht. Mit **Marvels Avengers: Kampf um die Erde** präsentiert Ubisoft ein eingängiges Prügelspiel, welches besonders für Comic-Fans seinen Reiz haben dürfte.

Mit dem gewaltigen Felsenbrocken blockt der unglaubliche Hulk zumindest einen der Hammer-Angriffe des mächtigen Thor geschickt ab.

⛔ Viele bunte Bildchen

Denn die Geschichte der Singleplayer-Kampagne basiert auf der Secret-Invasion-Comicreihe. Was ist passiert? Die Erde steht einem neuen, besonders gefährlichen Feind gegenüber: den Skrulls. Diese fiesen Grünlinge haben eure Lieblingshelden lange beobachtet und imitieren nun deren Verhalten und Eigenarten. Sie sind genauso stark wie die Avengers, nur eben von Grund auf böse.

Die Kampagne wird in fünf Arenen – darunter u.a. Manhattan und Savage Land – in jeweils acht Kapiteln erzählt. Ihr besteht also insgesamt 40 Missionen, ehe die Skrulls ihre grünen Hintern wieder Richtung Weltall bewegen. In diesen 40 Schlachten tretet ihr mit immer neuen Zweier-Teams der Superhelden-Gruppe an. So übernehmt ihr dabei u.a. prominente Mitglieder wie den Hulk, Spider-Man, Wolverine oder den mächtigen Thor, schaltet aber auch Schurken wie Dr. Doom, Loki oder Doctor Strange frei. Kleine Comic-Schnipsel mit einer gelungenen Sprachausgabe halten die Kämpfe dabei notdürftig zusammen. Hier hätten die Entwickler ruhig etwas mehr Tiefe in die Geschichte bringen können.

⛔ Hulk SMASH!

Ganz ähnlich ergeht es leider auch dem Kampfsystem. Ihr steuert euer Zweier-Team wahlweise im Koop-Modus oder allein. Ob ihr dabei den Wii U Controller oder die Wiimote-Nunchuk-Kombination übernehmt, ist eure Entscheidung. Sie beeinflusst, ob ihr Aktionen mit Bewegungen oder durch das Tippen auf den Touchscreen ausführt. Das ändert allerdings nichts daran, dass **Marvel Avengers: Kampf um die Erde** im Ring nicht viele Mög-

Hoffentlich ist Iron-Man gut ausgepolstert. Captain America ist nämlich seinem Laser-Strahl ausgewichen und setzt zum vernichtenden Gegenschlag an.

Black Widow ist ausgesprochen gelenkig und zudem noch recht schnell, allerdings richten ihre Moves weniger Schaden an als die anderer Kämpfer.

lichkeiten bietet: Zwei einfache Attacken, drei Spezial-Moves sowie zwei Konter- und ein Ultra-Finisher stehen euch zur Auswahl. Das wars!

Auch verzichtet das Spiel auf umfangreiche Tastenkombinationen. Stattdessen klickt ihr die Aktionen einfach auf dem Touchscreen an. Während ihr für die einfachen Moves lediglich auf einen Knopf tippt, malt ihr bei Special-Moves kleine Muster auf den Screen oder hämmert bei Ultras kräftige Schlagsalven auf den Bildschirm. Leider unterscheiden sich die Specials der Protagonisten spielerisch kaum voneinander. Zwar besitzt jeder Charakter seine individuellen Fähigkeiten, diese gehen aber aufgrund der zu kurzen Abklingphasen in Kombo-Attacken und Ultra-Moves geradezu unter. Im Endeffekt kommt es hier lediglich auf schnelle Finger am Gamepad an.

Aufgrund der doofen Gegner-KI fertigt ihr viele Schurken problemlos nach wenigen Sekunden ab. Nur selten entwickeln sich echte Matches mit Kontern und Gegenangriffen. **Marvel Avengers: Kampf um die Erde** steuert sich gut, ist aber in sich derart simpel, dass es zum Himmel schreit. So sind die verschiedenen Spielarten neben der Kampagne nur ein müdes Pflichtprogramm, um Boni wie Cartoon-Schnipsel freizuschalten. So richtig aufregend ist das Prügelspiel alleine allerdings nicht.

⊕ Da geht's ab!

Das ändert sich erst im Mehrspieler-Modus. Hier funktioniert die Mischung aus Ultra-Moves, Brechern und Kontern erstklassig und so kommt es immer wieder zu spannenden Gefechten, bei denen auch Einsteiger aufgrund der einfachen Steuerung ihre Chance haben. Diese erfreuen sich neben dem einfachen Handling besonders an der hübschen Inszenierung der Schlachten und den unzähligen Effekten. Auch wenn **Marvel Avengers** spielerisch nicht viel hergibt, so sieht es zumindest gut aus. Und damit kommt es dem diesjährigen Kinohit in Sachen Anspruch verdächtig nahe. ■

INFOS ZUM SPIEL

DATEN	
PREIS	Ca. € 60,-
USK-FREIGABE	Ab 16 Jahren
SPRACHE/TEXT	Deutsch/Deutsch

TECHNISCHE ANGABEN

STEUERUNG
Wii U GamePad, Pro Controller

SONDERFUNKTIONEN
Touchscreen, Mikrofon, Kamera, Bewegungssensor

MEHRSPIELER & ONLINE

MAXIMALE SPIELERANZAHL
2 (lokal, offline)

ONLINE-FUNKTIONEN -

Comic-Held Spider-Man behindert seine Widersacher mit klebrigen Netzattacken und nutzt diese Momente, um einen Konter zu starten.

MEINUNG • OLAF BLEICH

„Alleine öde. In der Gruppe ein echter Spaß!"

Mein Vorurteil › Wenn schon Prügelspiel, dann **Street Fighter** oder **Tekken**. Aber bei **Marvel Avengers** muss ich mir wenigstens keine langen Tastenkombinationen merken.

Marvel Avengers ist ein schwieriger Fall: Der Einstieg in das Spiel ist absolut fließend. Nach kürzester Zeit erfreut ihr euch an tollen Kombos, spektakulären Ultras und knackigen Kontern. Blöderweise bekommt ihr aber auch nach fünf Kämpfen das Gefühl, dass ihr bereits alles gesehen habt. **Marvel Avengers'** mangelnde Spieltiefe wird ihm in Kombination mit der scheintoten Gegner-KI zum Verhängnis. Diesen grünen Schlafwagenverein besiegt ihr selbst mit einer Hand auf dem Rücken. Allerdings ändert sich die Spielerfahrung im Koop und noch deutlicher im Versus-Modus. Hier wird Marvel Avengers plötzlich zum ernsten Prügelspiel, welches gutes Auffassungsvermögen und schnelle Reaktionen erfordert. So ist **Marvel Avengers** zwar keine Ausgeburt an Genialität, aber in lustiger Runde zumindest ein netter Party-Prügler mit Comic-Bonus.

WERTUNGEN

PRO
- ⊕ Technisch hübsche Umsetzung
- ⊕ Unterhaltsamer Multiplayer
- ⊕ Simpler Einstieg und vielfältige Tutorials

CONTRA
- ⊖ Flaches Kampfsystem
- ⊖ Insgesamt zu leicht
- ⊖ Zu wenig Abwechslung
- ⊖ Sich wiederholende Sprachausgabe

GRAFIK 8

SOUND 7

STEUERUNG 8

Wii-U-FAKTOR

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
67	77

Mega-Monster: Die Kämpfe gegen die zahlreichen Bosse, die teilweise den gesamten Bildschirm füllen, erfordern sowohl Kampfeskraft als auch eine Prise Taktik.

Genre: Action-Adventure | **Entwickler:** Vigil Games | **Hersteller:** THQ | **Termin:** 30. November 2012

DARKSIDERS 2

Text | Lukas Schmid

Der Tod steht ihm gut: Schnetzelt euch als leibhaftiger Sensenmann durch ein gelungenes Wii-U-Abenteuer.

Darksiders war einer der Überraschungshits des Jahres 2010. Die ungewöhnliche, aber gelungene Mischung aus dem Dungeon- und Rätseldesign, wie man es aus der **The Legend of Zelda**-Reihe kennt, und den actiongeladenen Kämpfen nach Art der **God of War**-Reihe kam bei Spielern wie Kritikern gut an. Der zweite Teil ist sogar noch ein bisschen besser ausgefallen als das Erstlingswerk und lässt zum ersten Mal auch Nintendo-Fans in die Geschichte rund um die vier Reiter der Apokalypse eintauchen.

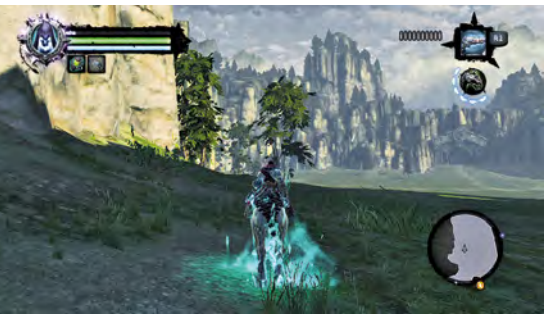
Gewaltig: Einige eurer Weggefährten wachsen bis in den Himmel hinauf. Der Anblick ist wahrlich beeindruckend und begeistert immer wieder.

Langweilige Geschichte

Leider ist die Story des Spiels ziemlich uninspiriert und langweilig ausgefallen: Protagonist Tod macht sich mehr oder minder parallel zu den Ereignissen des ersten Teils auf, zu beweisen, dass sein Waffenbruder Krieg nicht am Einbruch der Apokalypse über die Erde schuld ist. Viel mehr passiert das ganze Spiel über nicht. Ihr rennt von einem Ort zum nächsten und sammelt auf der Suche nach einem Beweis für Kriegs Unschuld stets irgendwelche Artefakte ein, ohne jedoch auf eurer Reise etwas wirklich Interessantes zu erfahren. Das ist umso mehr schade, da die sympathischen Bewohner der Welt und die abwechslungsreichen Gebiete viel Atmosphäre vermitteln. Zudem würde es dem Spiel guttun, wenn es sich selbst nicht in allen Situationen derart bierernst nehmen würde.

Viel Abwechslung

Im Gegensatz zur misslungenen Handlung kann das Gameplay jedoch sehr überzeugen. Der Vorwurf, dass **Darksiders** viele seiner Ideen bei anderen Spielen abkupfert, stimmt zwar durchaus. Jedoch ist die Mischung so gelungen, dass daraus etwas Eigenständiges entsteht. Euer virtueller Spielplatz ist eine riesige Oberwelt, über die ihr euch mithilfe von Verzweiflung, eurem treuen Gaul, fortbewegt. Von hier aus gelangt ihr in zahlreiche Dungeons, in denen ihr Rätsel lösen, Gegner besiegen und knifflige Kletterpassagen meistern müsst. Die Rätsel sind hierbei stets logisch und niemals zu knifflig. Im Laufe des Abenteuers stellt ihr euch zudem ein Arsenal an Hilfs-Items wie einen Grappling-Strahl oder eine Portal-Kanone zusammen, die bei den Knobeleien für zusätzliche Abwechslung sorgen. Fast jeder Dungeon enthält außerdem ein bestimmendes Spielelement wie etwa lebendige Steinstatuen, die euch unterstützen, oder hilf-



PS3 vs. Wii U: In der PS3-Version stehen Bäume auf der Ebene. In der Wii-U-Version hingegen ...

... fehlen diese einfach. Wir können nicht ganz nachvollziehen, warum Wii-U-Spieler um die Existenz der Pflänzchen betrogen werden.

reiche Geister-Gefährten. Dadurch spielt sich keiner der Tempel gleich.

⊕ Tolle Boss-Kämpfe

Das Kampfsystem basiert auf einer Vielzahl an möglichen Combos sowie Items, die ihr in den Auseinandersetzungen verwenden könnt. Durch bloßes Button-Mashing und ohne eine gewisse Portion Taktik kommt ihr in den meisten Gefechten nicht weiter. Auch wenn die Kämpfe Spaß machen, werden sie gegen Ende des Abenteuers doch etwas zu zahlreich. Die Boss-Kämpfe hingegen sind durch die Bank grandios gelungen und stellen eines der absoluten Highlights des Spiels dar. Nicht selten sind euch die Widersacher größenmäßig zigfach überlegen, sodass ihr ohne flinke Reaktionen und ein strategisches Vorgehen kein Land sehen werdet.

Auf die Kletterabschnitte wurde mehr Wert gelegt als im Vorgänger – sie funktionieren nun dynamischer. Es ist jedoch schade, dass ihr kaum experimentieren könnt: Das Spiel gibt euch strikt vor, wo ihr klettern könnt und wo nicht, sodass sogar winzige Erhöhungen nicht überwunden werden können, wenn das nicht vorgesehen ist. **Darksiders 2** enthält außerdem einen großen Rollenspielanteil. Ihr sammelt nicht nur Erfahrungspunkte und könnt bei jedem Stufenaufstieg Punkte verteilen, um besonders mächtige Aktionen zur Verfügung zu haben, sondern könnt auch aus einer Vielzahl an Waffen und Ausrüstungsteilen wählen, die Auswirkungen auf Werte wie Angriffs-, Verteidigungs- und Heilkraft haben. Diese RPG-Elemente passen sehr gut ins Spiel und es macht Spaß, euren Helden immer weiter zu verbessern. Zusätzlich zu den Kämpfen könnt ihr auch in diversen Side-Quests Erfahrungspunkte und Items ergattern.

⊖ Technik-Macken

Nach so viel Lob folgt nun aber noch ein großer Kritikpunkt: Die Technik des Spiels ist nämlich alles andere als gelungen. Zwar ist der bunte Grafikstil sehr hübsch, wenn auch nicht allzu aufwendig, doch ruckelt das Geschehen fast durchgehend. Zudem kommt es nicht nur in actionreichen Passagen häufig zum Screen-Tearing, was bedeutet, dass unschöne Streifen durch das Bild wandern. Zwar gibt es diese Probleme auf den anderen Konsolen auch, nirgends sind sie jedoch derart präsent wie in der Wii-U-Fassung. Zudem fehlen in der Wii-U-Version einige Objekte in der Oberwelt, wie etwa Bäume in der Landschaft. Schade, dass der Spielspaß durch diese Mängel merklich getrübt wird. Der Sound hingegen weiß durch stimmige Melodien und gute Sprecher zu überzeugen. Die Wii-U-Features werden nur marginal genutzt: Ihr dürft ohne TV auf dem GamePad spielen, ansonsten könnt ihr auf dem Touchscreen die Karte betrachten und Items verwalten sowie einige Aktionen per Bewegungssteuerung ausführen. ■

INFOS ZUM SPIEL

DATEN

PREIS	Ca. € 50,-
USK-FREIGABE	Ab 16 Jahren
SPRACHE/TEXT	Deutsch/Deutsch

TECHNISCHE ANGABEN

STEUERUNG	
Wii U GamePad, Pro Controller	
SONDERFUNKTIONEN	
Touchpad (Karte, Inventar)	

MEHRSPIELER & ONLINE

MAXIMALE SPIELERANZAHL	1
ONLINE-FUNKTIONEN	-

Kampfeslust: Die Gefechte gegen zahlenmäßig überlegene Feinde machen Spaß, häufen sich gegen Ende des Spiels aber zu sehr und ziehen sich in die Länge.

MEINUNG • LUKAS SCHMID

„Tolles Spiel, aber eine schlechte Umsetzung“

Mein Vorurteil › Ich hab's auf der PS3 schon gespielt und sehr gemocht – wenn die Entwickler bei der Umsetzung nicht patzen, kann da kaum was schiefgehen.

Darksiders 2 ist ein sehr gutes Spiel und vereint gekonnt die besten Elemente aus Titeln wie **Prince of Persia**, **The Legend of Zelda** und **God of War**. Schade, dass die Wii-U-Version technisch mit Macken behaftet ist und daher ein Stück schlechter als die PS3- bzw. Xbox-Fassung ausfällt. Ohne diese vermeidbaren Schwächen sowie mit einer interessanteren Story wäre dem Abenteuer der Hit-Stempel sicher gewesen.

WERTUNGEN

PRO

- ⊕ Viel Abwechslung
- ⊕ Großer Umfang
- ⊕ Rollenspielelemente
- ⊕ Gute Steuerung
- ⊕ Tolle Bosskämpfe

CONTRA

- ⊖ Vele Technik-Macken
- ⊖ Langweilige Story

GRAFIK 6

SOUND 8

STEUERUNG 8

Wii-U-FAKTOR

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
83	--

Genre: Rennspiel | Entwickler: Sumo Digital | Hersteller: Sega | Termin: 30. November 2012

SONIC AND ALL-STARS RACING TRANSFORMED

Wii U N-ZONE HIT

Text | Sebastian Zelada

Nicht mehr weit von Mario Kart entfernt: Sonics neuer Racer wird zur ernst zu nehmenden Konkurrenz!

Auf Nintendo-Konsolen haben alle Fun-Racer, in denen kein Mario vorkommt, einen ganz schweren Stand – zu Recht! Wenn wir mal ehrlich sind, gibt es eigentlich auch überhaupt keinen Grund, wieso sich Nintendo-Fans anderweitig orientieren sollten. **Mario Kart** war, ist und bleibt wohl auch weiterhin eine Institution in Sachen Rennspiel-Spaß und bis auf **Diddy Kong Racing** aus längst vergangenen N64-Tagen konnte es auch kein Rennspiel mit der Hit-Serie aus dem Haus Nintendo aufnehmen. Auch **Sonic & Sega All-Stars Racing Transformed** schafft es nicht, am Kart-Klempner vorbeizuziehen. Doch dieses Mal schließt Sonic ganz stark auf und positioniert sich direkt im Windschatten der Legende!

Hässlich: Die Kugel, mit der der GamePad-Spieler im Mehrspieler-Modus seine Gegner fängt, erinnert an N64-Zeiten. Dabei sieht der Rest des Spiels so gut aus ...

Fühlt sich gut an!

Namensgebend für Sonics neues Abenteuer ist das überaus coole Transformer-Feature. Ihr seid zu Lande, zu Wasser und in der Luft unterwegs und wechselt nicht brav Rennen für Rennen die Elemente, wie noch anno dazumal in **Diddy Kong Racing**, sondern gleich mehrfach während eines Rennens! Die Transformationen sind klasse in Szene gesetzt, bieten eine enorme spielerische Abwechslung und noch viel wichtiger: Jedes Vehikel lässt sich eins a steuern. Ob ihr nun in der **After Burner**-Stage mit dem Flugzeug über eine Seeschlacht zwischen mehreren Flugzeugträgern düst, auf der **Panzer Dragoon**-Strecke im Schnellboot durch einen reißenden Fluss inmitten eines Canyons prescht oder mit dem Auto in aberwitzigem Tempo durch ein gruseliges Spukhaus brettert – ihr habt stets die volle Kontrolle. Die Steuerung ist präzise und einsteigerfreundlich, bietet aber gleichzeitig genug Raum für Fun-Racer-Profis, sich von den Einsteigern abzugrenzen. Wer genügend Zeit investiert, der lädt seinen dreistufigen Turbo-Boost durch extrem lange Drifts bis zum Anschlag auf und düst so seinen Gegnern elegant davon. Zumindest im Duell Mensch gegen Mensch. Denn auf dem mittleren und hohen Schwierigkeitsgrad der Karriere wird es auch für gute Spieler sehr herausfordernd. Wer wirklich alle der zahlreichen Sega-Charaktere freischalten möchte, muss im Welttour-Modus die A-Klasse-Rennen gewinnen. Und das ist ein richtig hartes Brot: Es reicht nicht einfach, ein Rennen fehlerfrei zu beenden. Wer hier Erster werden möchte, der muss so gut wie alle Boosts auf der Strecke mitnehmen, das Drift-System sauber beherrschen, möglichst oft Power-ups nutzen und die schnellsten alternativen Strecken-Routen kennen. Dabei wird das Spiel nicht unfair, jedoch sehr fordernd – auch

Bienenstich: Wer in einen Schwarm hineinfährt, verliert wertvolle Sekunden. Zum Umfahren müsst ihr zwar bremsen, dennoch verliert ihr so weniger Zeit.

Ordentlich was los: Raketen, Wirbelstürme und Flugzeugträger sind auf der **After Burner**-Strecke für ordentlich Action verantwortlich. Eine echte Herausforderung!

hier werden gute Erinnerungen an Diddy Kong Racing wach.

⊕ Sieht auch gut aus!

Beim Streckendesign hingegen steht **Sonic & Sega All-Stars Racing Transformed** ganz für sich. 20 Kurse, vier davon aus dem Vorgänger, warten darauf, entdeckt zu werden. Da gibt es unzählige Abkürzungen und auch allerhand Action neben und auf der Strecke. In der **Sonic**-Bucht springen Orcas mit einem eleganten Salto über die Strecke, in der **After Burner**-Stage jagen Düsenjets über den Himmel und im **Panzer Dragoon**-Rennen fliegt ein Drache an eurer Seite. Szenen wie das Rennen durch ein Kampfgebiet, in dem sich fantastische Luftschiffe mit mittelalterlichen Kanonen bekämpfen, oder die Implementierung des ersten Bosskampfes aus dem Sega-Klassiker **N!GHTS** lassen Fan-Herzen höher schlagen, wissen aber auch „Nicht-Kennern" durchaus zu gefallen. Die Kurse sind lang und mit allerhand Leben, Ideen und Action vollgestopft. Noch dazu verändern sich die Strecken (abgesehen von den vier Kursen aus dem Vorgänger) einmal pro Rennen. Da bricht schon mal ein Teil des Kurses vor eurer Nase weg und gibt die Sicht auf eine völlig andere Streckenführung frei. Ihr werdet merken, dass während eines Rennens so viel passiert, dass ihr des Öfteren den Drang verspürt, die Strecke sofort zu wiederholen, um auch wirklich nichts zu verpassen. Auch bei den Waffen ist Vielfalt angesagt: Ob Wespenschwärme, der sogenannte Hot-Rod-Turbo, der deaktiviert werden muss, bevor er explodiert, oder Schneebälle, mit denen ihr Gegner vereisen könnt – fast keine Waffe erinnert an **Mario Kart**. Und das ist auch gut so, denn dadurch gewinnt das Spiel nochmals an Eigenständigkeit.

⊖ Grobe GamePad-Patzer

Beim Mehrspieler-Modus hätte Sumo Digital dafür ruhig ein wenig mehr auf **Mario Kart** schielen können. Während die normalen Splitscreen-Rennen mit zurückgeschraubten Details und leichten Framerate-Problemen auskommen, wird es beim Gameplay per Wii U GamePad richtig bitter. Die exklusiven **Shinobi**- und **Monkey Ball**-Modi entpuppen sich als schlecht gemachte Battle-Arena-Kämpfe und Fang-mich-Spielchen. Hier will kein Spaß aufkommen. Wir würden euch gerne alle Bugs einzeln auflisten, die wir entdeckt haben, doch das würde den Rahmen dieses Artikels sprengen. Fakt ist, dass sich unsere Wii U innerhalb von 10 Minuten zwei Mal aufgehängt hat. Dazu gewann der GamePad-Spieler ab und an, ohne die Kriterien dafür erfüllt zu haben. Ein Patch ist immerhin schon angekündigt. Die restlichen Exklusiv-Features wie Rückspiegel im GamePad oder eine Extra-Karte sind nett, aber letztlich nutzlos. ■

INFOS ZUM SPIEL

DATEN

PREIS	Ca. € 50,-
USK-FREIGABE	Ab 6 Jahren
SPRACHE/TEXT	Deutsch/Deutsch

TECHNISCHE ANGABEN

STEUERUNG

Wii U GamePad, Pro Controller, Wii-Fernbedienung, Nunchuk, Classic-Controller

SONDERFUNKTIONEN -

MEHRSPIELER & ONLINE

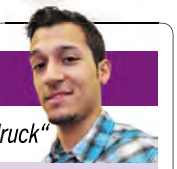
MAXIMALE SPIELERANZAHL

5/10 (lokal/online)

ONLINE-FUNKTIONEN

Rennen, Battle-Arenen

MEINUNG • SEBASTIAN ZELADA



„Teils grobe Schnitzer trüben den tollen Gesamteindruck"

Mein Vorurteil › Das Spiel ist auf den Konkurrenz-Konsolen grandios, doch kann es einem Mario gefährlich werden?

Das Spiel ist wirklich klasse und jeder, der entweder Sega- oder Rennspiel-Fan ist, sollte einen Blick darauf werfen. Da wir Nintendo-Spieler jedoch dank Mario nur das Beste gewohnt sind, muss man aber auch klar sagen, dass der schnelle Igel nicht an die Brillianz eines **Mario-Kart** herankommt. Das liegt ganz bestimmt nicht am famosen Drift-System, der tollen, präzisen Steuerung und den super designten Strecken! Doch wo **Mario Kart** im Mehrspieler-Modus auch in den Battle-Arenen groß auftrumpft, hat Segas Racer „nur" die normalen Rennen zu bieten. Die spielen sich zwar trotzdem klasse, doch die Kampf-Arenen sind in ihrer jetzigen Fassung ein schlechter Witz! Der angekündigte Patch wird zwar die gröbsten Fehler beseitigen, doch die halbgaren Fang-mich-Spielchen werden dadurch zwar spielbarer, aber nicht viel interessanter werden. Solo-Spieler und Racer, die sich gern mit anderen in klassischen Rennen messen, finden hier einen der besten Start-Titel. Für die volle Packung Mehrspieler-Spaß müssen wir auf Mario warten. Wann der wohl aus der Box fährt?

WERTUNGEN

PRO

- ⊕ Actionreiche Rennen
- ⊕ Gutes Drift-System
- ⊕ Herausfordernde Rennen
- ⊕ Großer Umfang
- ⊕ Coole Transformationen

CONTRA

- ⊖ Fehlerhafter Mehrspieler ...
- ⊖ mit fiesen Bugs und Pop-ups

GRAFIK 7

SOUND 8

STEUERUNG 9

Wii-U-FAKTOR UU

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
85	83

INFOS ZUM SPIEL

DATEN	
PREIS	Ca. € 70,-
USK-FREIGABE	Ab 6 Jahren
SPRACHE/TEXT	Deutsch/Deutsch
TECHNISCHE ANGABEN	
STEUERUNG	Wii U GamePad
SONDERFUNKTIONEN	-
MEHRSPIELER & ONLINE	
MAXIMALE SPIELERANZAHL	2
ONLINE-FUNKTIONEN	-

MEINUNG
THOMAS PETER

„Gutes Spiel, jetzt noch schöner“

Mein Vorurteil ▸ Ich erwarte keine großen Unterschiede zur Wii-Version.

Wir können’s kurz machen: Trotz des Schwerpunktes auf Crossmarketing ist und bleibt **Skylanders: Giants** ein gutes, wenn auch kein herausragendes Videospiel. Der besondere Reiz liegt allerdings tatsächlich im Sammeln der Plastikfiguren. Wer die Wahl hat, sollte wegen der schärferen HD-Grafik zur Wii-U-Version greifen.

WERTUNGEN

PRO

- Tolle Präsentation
- Schön gestaltete Spielwelt

CONTRA

- Teure Spielfiguren
- Mäßige Lokalisation

GRAFIK 8

SOUND 7

STEUERUNG 8

Wii-U-FAKTOR

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
82	74

Genre: Action-Adventure | **Entwickler:** Toys for Bob | **Hersteller:** Activision | **Termin:** 30. November 2012

SKYLANDERS: GIANTS

Text | Thomas Peter

Mit der Portierung von Skylanders: Giants liefert Activision einen der besseren Starttitel für die neue Konsole.

Mit der Wii U erobern die Skylander auch die letzte verbliebene Heimkonsole. Das Prinzip dürfte inzwischen bekannt sein: Mithilfe des mitgelieferten „Magischen Portals“ erwachen Plastikfiguren in einem Videospiel zum Leben. Insgesamt gibt es 48 Figuren aus 8 Elementarklassen zu sammeln, von denen jede ihre eigenen Attacken hat. Im Spiel erreichte Statuswerte werden direkt auf dem Chip jeder Statue gespeichert und können so auf andere Konsolen übertragen werden. Auch die Figuren der ersten Generation (aus **Skylanders: Spyro’s Adventure**) sind mit **Skylanders: Giants** kompatibel.

Worum geht es im Spiel? Nun, die Giants waren vor Urzeiten die ersten Skylander überhaupt. Aber nach einem Kampf gegen das Arkeyanische Imperium verschwanden sie. Nun ist der böse Kaos zurück aus seiner Verbannung auf der Erde und die Riesen werden wieder gebraucht, um die Skylands vor seiner Tyrannei zu retten. Als Portalmeister haben Sie die Aufgabe, die Giants und die übrigen Skylander in die Schlacht zu führen.

Ziemlich linear

Der Schauplatz macht seinem Namen alle Ehre: Es handelt sich um eine Vielzahl schwebender Inseln im Himmel, allesamt schön und kunterbunt gestaltet. Dieses Paradies durchquert ihr levelweise auf relativ linearen Pfaden, vermöbelt reihenweise Gegner mit den spezifischen Attacken eurer Figuren und löst kleine Rätsel. Stellenweise gibt es optionale Abschnitte, die sich nur mit Skylandern bestimmter Elementarklassen betreten lassen. Ähnliches gilt auch für die Giants, die nicht nur größer sind, sondern auch besondere Fähigkeiten haben und so zum Beispiel Felsen hochheben und Böden durchbrechen können.

Die Wii-U-Version ist inhaltsgleich mit der bereits getesteten Wii-Fassung. Natürlich profitiert das Spiel von der HD-Fähigkeit der Wii U, die die Skylands und die schön gerenderten Zwischensequenzen nun in gestochen scharfer Optik erstrahlen lässt. Der Touchscreen wird genutzt, um die Statuswerte der aktuellen Spielfigur sowie eine Liste der gefundenen Sammelgegenstände anzuzeigen. Alternativ kann auch das Spielgeschehen komplett auf das GamePad gestreamt werden. ■

Alle Skylander haben unterschiedliche Attacken. Das Drachenmädchen Cynder verschleudert zum Beispiel Blitze.

Gleich im Prolog kommt der erste Giant zum Einsatz: Hier muss Tree-Rex ein Arkeyanisches Conquertron besiegen.

Genre: Action | **Entwickler:** Nowpro | **Hersteller:** Activision | **Termin:** 30. November 2012

TRANSFORMERS PRIME

Text | Thomas Peter

Transformers-Spiele haben nicht den besten Ruf. Kann der neueste Ableger überzeugen?

Dieser Nintendo-exklusive Titel basiert auf der gleichnamigen Animationsserie von 2010. Die guten Autobots liegen immer noch im Clinch mit den bösen Decepticons und haben inzwischen Freundschaft mit den drei Menschenkindern Miko, Jack und Raf geschlossen. Das Spiel beginnt damit, dass die Decepticons einen Asteroiden in Erdnähe abfangen, weil sie das darin enthaltene dunkle Energon nutzen wollen, um die Menschheit zu unterjochen. Natürlich eilen die Autobots unter Führung von Optimus Prime sofort in den Orbit, um das zu verhindern. Während des Kampfes kommt es zu einer Explosion, die die Autobots zurück auf die Erde schleudert.

Ihr steuert pro Level einen der bekannten Autobots und prügelt euch durch die Reihen der bösen Roboter zurück zu eurer Basis. Dazu stehen euch zwei Angriffe (ein normaler und ein schwerer) zur Verfügung, die sich zu drei verschiedenen Combos verknüpfen lassen. Gegen entfernte und fliegende Gegner hilft die Laserkanone mit Lock-on-Funktion. Sehr schön: Ihr könnt euch jederzeit vom Roboter in ein Fahrzeug und wieder zurück verwandeln. Als Auto seid ihr nicht nur schneller, sondern könnt auch einen speziellen Fahrzeug-Angriff starten, der etwa die Schutzschilde der Feinde durchbricht. Aber keine Angst, auch ihr verfügt über einen solchen Schild. Ab und zu sind reine Fahrmissionen ins Spiel eingestreut, die mithilfe des Neigungssensors im GamePad gesteuert werden. Das fühlt sich allerdings nicht allzu geschmeidig an.

Mit der Verwandel-Funktion ist das Markenzeichen der Tranformers also gut umgesetzt. Leider fehlt aber das Gefühl, einen großen, schweren Roboter zu steuern, da meist keine Menschen für einen Größenvergleich zugegen sind. Es sei denn, einer eurer kleinen Freunde ist gerade bei euch, aber die werden nach zwei Minuten sowieso wieder entführt. Die Grafik ist ziemlich detailarm und erinnert eher an einen mäßigen Wii-Titel. Der Sound punktet in der englischen Spracheinstellung mit den Originalsprechern der Serie. Das hilft aber auch nicht viel, wenn die Dialoge schlecht geschrieben sind. ■

Megatron, der Anführer der Decepticons und Intimfeind von Optimus Prime, will das dunkle Energon an sich reißen.

Wo der vollschlanke Bulkhead hinhaut, wächst kein Gras mehr. Das muss auch dieser Bossgegner schmerzvoll erfahren.

INFOS ZUM SPIEL

DATEN	
PREIS	Ca. € 60,-
USK-FREIGABE	Ab 12 Jahren
SPRACHE/TEXT	Mehrsprachig
TECHNISCHE ANGABEN	
STEUERUNG	Wii U GamePad, Pro Controller, Wii-FB & Nunchuk
SONDERFUNKTIONEN	Neigungssensor
MEHRSPIELER & ONLINE	
MAXIMALE SPIELERZAHL	2
ONLINE-FUNKTIONEN	-

MEINUNG THOMAS PETER

„Kauft euch lieber das Spielzeug“

Mein Vorurteil ▸ Spiele zum Film sind doch meistens Schrott.

Transformers Prime – The Game ist eine typische Lizenz-Umsetzung: Gute Ansätze, aber es mangelt an Feinschliff und Tiefgang. Die Welt ist mir einfach nicht lebendig genug. Angesichts der kurzweiligen Kämpfe und der Verwandlungen werden Transformers-Fans aber bestimmt ihren Spaß haben.

WERTUNGEN

PRO

- Variables Kampfsystem
- Ordentliche Steuerung

CONTRA

- Schwache Grafik
- Menschenleere Levels

GRAFIK 6

SOUND 6

STEUERUNG 7

Wii-U-FAKTOR U U U U U

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
68	70

INFOS ZUM SPIEL

DATEN

PREIS	Ca. € 40,-
USK-FREIGABE	Ab 12 Jahren
SPRACHE/TEXT	Deutsch/Deutsch

TECHNISCHE ANGABEN

STEUERUNG
GamePad, Wii-Fernbedienung, Pro Controller

MEHRSPIELER & ONLINE

MAXIMALE SPIELERANZAHL
4

ONLINE-FUNKTIONEN -

MEINUNG
UWE HÖNIG

„Dröge Spielhallenumsetzung mit Minispiel-Charakter“

Mein Vorurteil ▸ Für dieses Spiel braucht man keine neue Konsole!

Mein Vorurteil muss ich revidieren, zumindest für einen der Mehrspielermodi ist der Einsatz des neuen Wii U GamePads eine feine Sache! Leider hat das Game neben der witzigen Multiplayer-Action wenig zu bieten. Außerdem wirkt der Titel aufgrund einiger Bugs unfertig, der günstige Preis rettet da auch nicht mehr viel.

WERTUNGEN

PRO

- Abgedrehte Mehrspieler-Action
- Simple, eingängige Steuerung

CONTRA

- Panzer bleiben in Trümmern hängen
- Umfang lässt zu wünschen übrig

GRAFIK 6

SOUND 5

STEUERUNG 7

Wii-U-FAKTOR

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
53	60

Genre: Action | **Entwickler:** Namco Bandai | **Hersteller:** Namco Bandai | **Termin:** 30. November 2012

TANK! TANK! TANK!

Text | Uwe Hönig

Ein recht simples Arcade-Game wird unverhofft zu einem Starttitel für die neue Nintendo-Heimkonsole.

Was in der Spielhalle noch wunderbar funktioniert und für eine kurze Zeitspanne viel Spaß macht, wirkt als Konsolenumsetzung leider recht dürftig. Das einfache Spielprinzip mit einer ebenso einfachen Steuerung erinnert eher an ein Minigame. Immerhin kann **Tank! Tank! Tank!** aber mit cooler Mehrspieler-Action aufwarten und sorgt gemeinsam mit Freunden für lustige Multiplayer-Sessions.

⊕ Bestens für Partys geeignet

Wenn ihr ein paar Leute zusammengetrommelt habt, solltet ihr unbedingt den Modus „Der Kong bin ich“ ausprobieren. Dabei agiert ein Spieler als Monster (derjenige mit dem GamePad!), das frei in dem Level herumwüten darf, während die anderen Teilnehmer in kleinen Panzern durchs Areal heizen, um den außer Kontrolle geratenen Kong zu besiegen. Witziges Detail am Rande: Vor dem Start der Runde schießt das Spiel Fotos der teilnehmenden Spieler. Übernehmt ihr anschließend die Rolle des Kong, taucht euer eben gemachtes Porträt im Gesichtsbereich der riesigen Spielfigur auf!

⊖ Insgesamt zu wenig Inhalt

Die anderen Mehrspielermodi bieten nichts Besonderes: In einem tun sich die Teilnehmer zusammen und versuchen gemeinsam, die Levels von übermächtigen Biestern wie Seeschlangen, Riesenhornissen oder Roboter-Dinosauriern zu säubern. Wahlweise gibt es noch einen kompetitiven Modus, bei dem jeder gegen jeden kämpft. Als Hilfsmittel steht den Mitspielern jeweils ein Panzer zur Verfügung, der sich mit durchschlagenden Extrawaffen ausstatten lässt. Die Waffen-Boni erscheinen als Symbole auf dem Spielfeld und werden beim Drüberfahren direkt aktiviert. Zu guter Letzt dürft ihr bei den Mehrspielerpartien die Teilnehmer auf Wunsch in Teams unterteilen.

⊖ Langweiliger Solo-Modus

Zockt ihr allein, kommt leider sehr schnell Langeweile auf. Das komplette Spielprinzip basiert auf Herumfahren, Feuern und dem Anvisieren von Gegnern. Cool für ein Minigame, aber zu wenig für einen Starttitel auf einer brandneuen Heimkonsole! ■

Gewaltiger Feind: Während ein Spieler den Riesengegner mimt, dürfen drei weitere Teilnehmer in Panzern vorrücken.

Monster außer Kontrolle: In jedem Level wartet eine neue Überraschung in Form eines wild gewordenen Gegners.

Genre: Action | **Entwickler:** Omega Force | **Hersteller:** Tecmo Koei | **Termin:** 30. Nov. 2012

WARRIORS OROCHI 3 HYPER

Text I Thomas Peter

Wem Call of Duty: Black Ops 2 zu friedlich ist, der sollte mal einen Blick auf Warriors Orochi 3 werfen.

Tecmo Koei ist bekannt für seine völlig übertriebenen Hack&Slay-Spiele. Die **Dynasty Warriors**-Reihe ist im alten China und die **Samurai Warriors**-Reihe im alten Japan angesiedelt, wobei beide reale historische Schlachten und Persönlichkeiten aufgreifen. Indem es beide Welten und Charaktere zusammenführt, stellt das **Warriors Orochi**-Franchise ein Crossover aus den beiden genannten Spielereihen dar und reichert sie mit Fantasy-Monstern und fiktionalen Figuren aus der **Ninja Gaiden**-Serie an.

⊕ Mal richtig austoben

In **Warriors Orochi 3 Hyper** wird das Land von einer mehrköpfigen Riesenschlange angegriffen. Tausende Menschen sind ihr bereits zum Opfer gefallen. Ihr schlüpft in die Rolle eines Helden-Trios, das in der Zeit zurückreist, um alte Schlachten neu zu schlagen und befreundete Krieger vor dem Tod zu retten, damit sie euch im Kampf gegen die Hydra unterstützen können. Die Story ist aber nur Nebensache, denn wichtig ist das Feuerwerk an Schnetzel-Action, das auf dem Schlachtfeld abgebrannt wird. Jeder Level ist bevölkert von Hunderten bis Tausenden feindlicher Armeen. Euer Ziel ist es, die gegnerischen Kommandanten unschädlich zu machen und dabei sicherzustellen, dass eure eigenen Verbündeten überleben. Mit Button-Mashing, Tasten-Combos und Musou-Attacken erledigt ihr oft zehn Gegner auf einmal. Dabei könnt ihr „on the fly" zwischen euren drei Figuren durchwechseln. Nach jeder Schlacht erhaltet ihr neue Waffen und weitere Helden. Insgesamt lassen sich über 130 spielbare Charaktere freischalten.

⊖ Wo kommt ihr denn her?

Diese sogenannten Musou-Spiele sind im Westen nicht sonderlich bekannt. Das liegt zum einen an der stets leicht veralteten und detailarmen Grafik, zum anderen am sehr japanischen Spielprinzip. Wenn man sich aber darauf einlässt, kann man viele Stunden Spaß haben und **Warriors Orochi 3 Hyper** ist sicher einer der besseren Serienableger. Leider hat die Wii-U-Version mit schwacher Hardware zu kämpfen. Gegner poppen oft einfach so vor euren Augen auf. Dafür wartet die **Hyper**-Fassung mit einer Neuerung auf: Im Duell-Modus könnt ihr epische Schlachten gegen die Armee eines Freundes schlagen. Dabei spielt einer auf dem TV, der andere auf dem GamePad. Gleiches gilt für den Koop-Modus. Im Einzelspieler-Modus wird der Touchscreen dagegen nicht genutzt. ■

Zwischen den Missionen wird die Story in Standbildern erzählt, aber manchmal gibt es auch spektakuläre Cutscenes.

Neben dem üblichen Kanonenfutter trefft ihr auch auf dicke Monster wie diesen feindlichen Kommandanten.

INFOS ZUM SPIEL

DATEN	
PREIS	Ca. € 55,-
USK-FREIGABE	Ab 12 Jahren
SPRACHE/TEXT	Japanisch/Englisch
TECHNISCHE ANGABEN	
STEUERUNG	Wii U Game Pad
SONDERFUNKTIONEN	-
MEHRSPIELER & ONLINE	
MAXIMALE SPIELERANZAHL	2 (lokal)
ONLINE-FUNKTIONEN	-

MEINUNG THOMAS PETER

„Überraschend kurzweiliges Action-Spiel"

Mein Vorurteil ▸ Ob es besser wird als seine mäßigen Verwandten?

Ich würde mir **Warriors Orochi 3 Hyper** nicht kaufen, aber ich bin froh, dass ich es testen durfte. Wenn man die Reihe nicht kennt, dann ist das Spiel so anders, so japanisch, dass es jeder einmal gezockt haben sollte. Es macht einfach Spaß, durch die Gegner-Reihen zu pflügen und den Combo-Zähler in die Höhe zu treiben.

WERTUNGEN

PRO

- ⊕ Spaßiges Gameplay
- ⊕ Großer Umfang

CONTRA

- ⊖ Technisch nur Mittelmaß
- ⊖ Wenig Abwechslung

GRAFIK 7

SOUND 7

STEUERUNG 8

Wii-U-FAKTOR

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
73	75

INFOS ZUM SPIEL

DATEN

PREIS	Ca. € 60,-
USK-FREIGABE	Ab 0 Jahren
SPRACHE/TEXT	Deutsch/Deutsch

TECHNISCHE ANGABEN

STEUERUNG	Wii U GamePad, Wii-FB
SONDERFUNKTIONEN	Touchscreen

MEHRSPIELER & ONLINE

MAXIMALE SPIELERANZAHL	4 (lokal)
ONLINE-FUNKTIONEN	-

MEINUNG
OLAF BLEICH

„Sofa-Sport zum Abgewöhnen. Nichts wie weg!“

Mein Vorurteil ▸ Wozu brauche ich das? Die Spiele gibt's schon in gut!

Dritter Strike. Sorry, Ubisoft, ihr seid raus. Eigentlich sind nur Golf und Tennis richtig unterhaltsam, der Rest ist leider Konsolensport auf spielerisch unterstem Niveau. Aber diese Games gibt's schon besser und hinzu kommt eine technische Umsetzung, die wie aus dem Jahr 2005 anmutet.

WERTUNGEN

PRO

- Nur Tennis und Golf gefallen wirklich
- Mit mehreren Leuten besser

CONTRA

- Ruckelige Grafik
- Miese Spielphysik

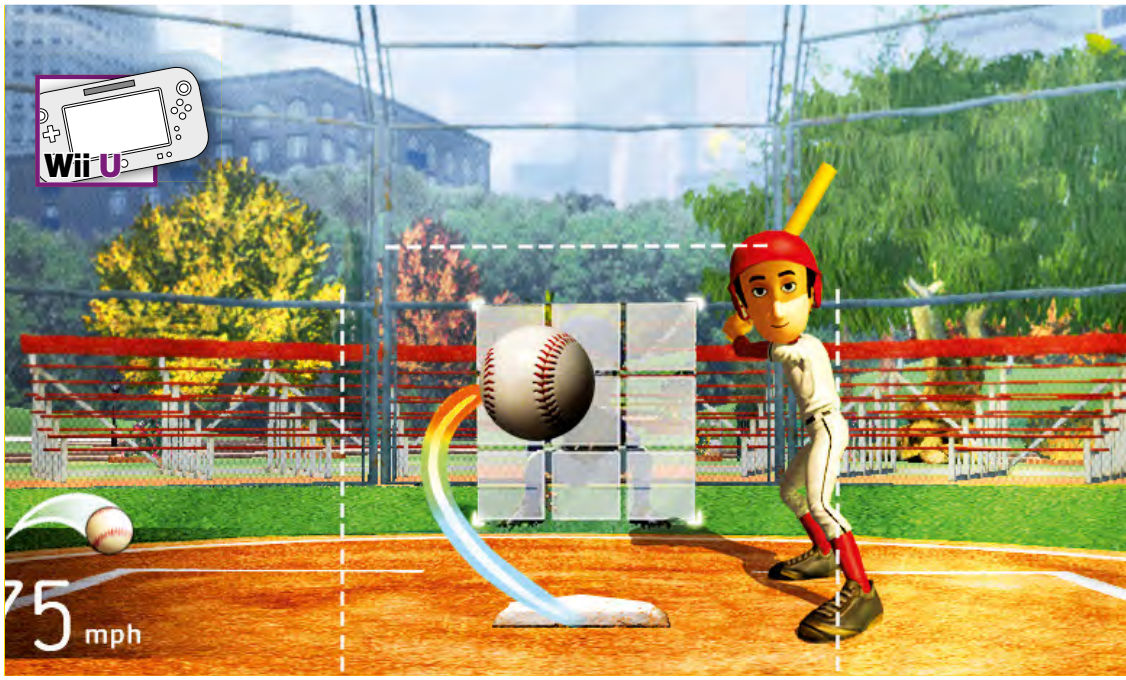
GRAFIK 5

SOUND 5

STEUERUNG 7

Wii-U-FAKTOR

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
40	55



Genre: Geschicklichkeit | **Entwickler:** Ubisoft | **Hersteller:** Ubisoft | **Termin:** 30. November 2012

SPORTS CONNECTION

Text | Olaf Bleich

Sport vor der Wii U? Eine gute Idee! Aber nicht mit dem über weite Strecken missratenen Sports Connection …

Kein Konsolen-Launch ohne eine sportliche Minispiel-Sammlung. Wer erinnert sich nicht noch an lange Bowling-Abende mit seinen Freunden und **Wii Sports**? Leider erreicht Ubisofts **Sports Connection** lange nicht die Qualität seines offensichtlichen Vorbildes. Denn die Umsetzung der sechs Sportarten schwankt stark und die Technik liegt leider auf Kreisliganiveau.

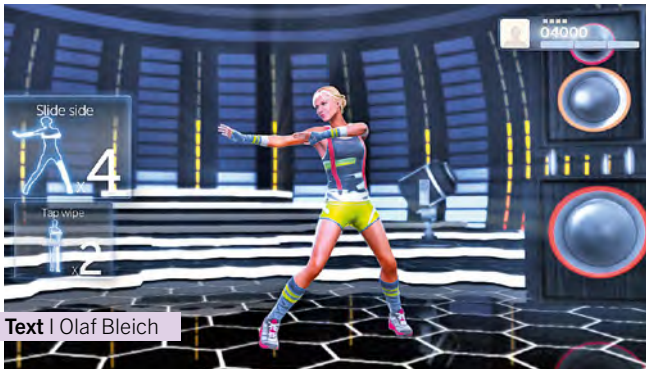
Wischen für den Sieg

Dabei fängt **Sports Connection** gar nicht schlecht an. Tennis funktioniert ähnlich wie in **Wii Sports** sehr ordentlich. Hier mit der Wii-FB zuschlagen, dort über dem Wii-U-Controller wischen. Auch Golf hat durchaus seine Momente, gerade wenn ihr mit der Wiimote spielt und diese wie einen Golfschläger schwingt. Doch leider sinkt die Qualität danach rapide ab: Fußball ist mit verkleinerten Teams, miserabler Ballphysik und lachhafter Gegner-KI ein schlechter Scherz. Baseball im Solo-Modus aufgrund zu vieler Pausen öde und eintönig. Bei Football wurde kurzerhand das komplette Regelwerk vergessen. Und Kartfahren ruckelt wie auf einem ehrwürdigen SNES, ohne dabei an die grafische Qualität oder die Finesse eines **Mario Kart Wii** heranzureichen.

Sports Connection macht alleine keinen Spaß, dafür sind die Spielideen zu rudimentär umgesetzt und einfach nicht herausfordernd genug. Letztlich sind es nur die wenigen netten Mehrspielerfunktionen, die den Titel vor der vollkommenen Sport-Katastrophe bewahren: Bei Baseball etwa wirft ein Spieler den Ball, während der andere schlagen muss. So ist **Sports Connection** letztlich nur in einer geselligen Runde mit einer ordentlichen Portion Humor genießbar. So richtig schmecken will das sportliche Sixpack aber trotzdem nicht. ■

Das „Highlight“ Kartfahren steuert sich okay, ruckelt aber.

Beim Baseball fangt ihr die Kugel mit dem Wii-U-Controller.



Text | Olaf Bleich

YOUR SHAPE FITNESS EVOLVED 2013

Der Winterspeck muss weg: Dieses Trainingsprogramm soll euch im Handumdrehen wieder in Topform bringen.

Genre: Geschicklichkeit | **Entwickler:** Ubisoft | **Hersteller:** Ubisoft | **Termin:** 30. November 2012

Vorbei die Zeiten der Stubenhocker: **Your Shape Fitness Evolved 2013** ist ein professionelles Workout-Programm. Über 210 Übungen stehen bei 125 Trainingsroutinen zur Auswahl. Einen Nachteil gibt es allerdings: **Your Shape Fitness Evoloved** scheucht euch ganz schön, ohne dabei eure Position zu kontrollieren. Etwas mehr Erklärungen und weniger Hektik wären hier passender gewesen. Wollt ihr einmal auf spielerische Art eure überflüssigen Pfunde loswerden, empfiehlt sich der Dance-Modus, in dem ihr wie in **Just Dance 4** ordentlich abtanzt. Abseits des Workouts bietet das Spiel aber auch praktische Hilfsmittel wie etwa Rezeptideen für eine gesunde Ernährung und Community-Funktionen, mit deren Hilfe ihr etwa eure Fortschritte hochladet und mit anderen Sportlern vergleicht. ■

INFOS ZUM SPIEL

DATEN

PREIS	Ca. € 50,-
USK-FREIGABE	Ab 0 Jahren
SPRACHE/TEXT	Deutsch/Deutsch

TECHNISCHE ANGABEN

STEUERUNG
Wii U GamePad, Nunchuk, Wii-FB

SONDERFUNKTIONEN
Touchscreen

MEHRSPIELER & ONLINE

MAXIMALE SPIELERANZAHL	1 (lokal)

ONLINE-FUNKTIONEN
Community-Funktionen, Profilaustausch

Text | Olaf Bleich

JUST DANCE 4

Abzappeln, bis der Schweiß in Strömen fließt: Just Dance 4 verwandelt das Wohnzimmer in einen angesagten Club.

Genre: Geschicklichkeit | **Entwickler:** Ubisoft | **Hersteller:** Ubisoft | **Termin:** 30. November 2012

Just Dance 4 erschien bereits im Oktober für Nintendo Wii, PlayStation 3 und Xbox 360. Für die Wii U legt Ubisoft aber einige zusätzliche Funktionen nach. Allen voran der Puppet-Master-Modus: Während ein Spieler wie gewohnt auf der Tanzfläche mit der Wiimote abgeht, legt der andere mit dem Wii-U-Controller Bewegungen und Moves fest. Ein großer Spaß! Zudem dreht ihr Videos eurer besten Choreografien, macht Fotos oder schreibt euren Kollegen Nachrichten auf den Bildschirm. Und wollen eure Freunde mal keine Party machen, lasst doch einfach Dampf im Just-Sweat-Modus ab. Hier trainiert ihr zu einem der über 40 Songs und verbrennt auch noch kräftig Kalorien. **Just Dance 4** ist zwar als Wii-U-Umsetzung nicht sonderlich innovativ, aber insgesamt eine lohnenswerte Anschaffung für Partymäuse und Tanzbären. ■

INFOS ZUM SPIEL

DATEN

PREIS	Ca. € 50,-
USK-FREIGABE	Ab 0 Jahren
SPRACHE/TEXT	Deutsch/Deutsch

TECHNISCHE ANGABEN

STEUERUNG
Wii U GamePad, Nunchuk, Wii-FB

SONDERFUNKTIONEN
Touchscreen, Kamera, Bewegungssensoren

MEHRSPIELER & ONLINE

MAXIMALE SPIELERANZAHL	4 (lokal)
ONLINE-FUNKTIONEN	-

Genre: Action-Adventure | **Entwickler:** TT Games | **Hersteller:** Warner Bros. | **Termin:** 23. November 2012

LEGO DER HERR DER RINGE

Wii

Text I Uwe Hönig

Das Lego-Game steckt voller liebevoll umgesetzter Details und kann als eines der besten Spiele zum berühmten Fantasy-Epos bezeichnet werden!

Die **Lego**-Videogames sind in den letzten Jahren zu einer festen Institution geworden und es dürfte wohl kaum einen Konsolenspieler geben, der nicht schon einmal Luke Skywalker, Batman, Indiana Jones oder gar Harry Potter als Lego-Figur durch die Gegend bugsiert hat. Aufgrund eines abwechslungsreichen Spielablaufs und äußerst witziger Koop-Action sind Titel wie **Lego Star Wars** oder **Lego Batman** nicht nur für Kids interessant, sondern fesseln auch hartgesottene Zocker an den Bildschirm. Hat man jedoch ein paar **Lego**-Titel durchgespielt, ist natürlich ein wiederkehrendes Muster im Spielablauf und der Präsentation erkennbar. Wer aus diesem Grund aktuelle Games wie **Lego Batman 2**, **Lego Harry Potter** oder das brandneue **Lego Der Herr der Ringe** links liegen lässt, verpasst was! Bei TT Games, dem Haus- und Hoflieferanten für **Lego**-Adaptionen, ist die Zeit nämlich auch nicht stehen geblieben – regelmäßig fließen Neuerungen wie eine Open-World-Umgebung oder frische Spielmechaniken in die aktuellen Produkte mit ein.

Grandioses Abenteuer

Lego Der Herr der Ringe bietet über 80 spielbare Charaktere aus allen drei Kinofilmen. Wenn ihr erstmals in den Sto-

Stimmungsvoll: Die gelungene Inszenierung des Videospiels wird den Kinovorbildern absolut gerecht und enthält zahlreiche Schlüsselszenen aus den Filmen.

Spektakulär: Zu Beginn des Abenteuers dürft ihr beim Schicksalsberg den Kampf gegen Sauron nachspielen, bei dem der dunkle Herrscher den mächtigen Ring verliert.

ry-Modus startet, könnt ihr zwar nur zwischen einer Handvoll Helden wählen, aber der Spielverlauf schaltet stetig neue Figuren frei, die jeweils über verschiedene Fähigkeiten verfügen. Die weitgehend lineare Story ist dabei grandios in Szene gesetzt, thematisiert alle wichtigen Ereignisse der preisgekrönten Fantasy-Filme und bietet etwa acht Stunden Spielspaß. Anschließend dürft ihr Mittelerde frei erkunden, um zusätzliche Charaktere freizuschalten oder Items aufzuspüren. In der riesigen Welt lassen sich zahllose Bonusaufgaben und Rätsel lösen und darüber hinaus ist in dem Abenteuer sogar ein kompletter Bonuslevel als freischaltbares Extra enthalten, in dem zwei Bösewichte als spielbare Figuren zur Verfügung stehen – ein herrlicher Spaß! ■

MEINUNG • UWE HÖNIG

„Packendes Abenteuer mit riesigem Umfang!“

Mein Vorurteil › Die neueste **Lego**-Adaption dürfte spielerisch auf gewohnten Pfaden wandeln und hat wahrscheinlich nicht besonders viel Neues zu bieten.

Wenn ich es mir recht überlege, sind inzwischen ganz schön viele **Lego**-Videospiele zu berühmten Filmen erschienen: Batman, Indy, Potter, Jack Sparrow oder Han Solo konnte man bereits als schnieke Lego-Figuren steuern – und jetzt auch noch Gandalf und Co.! Die Gefahr, den gleichen alten Käse in neuem Gewand serviert zu bekommen, ist da natürlich ziemlich hoch. Doch die Entwickler von TT Games haben einmal mehr sehr gute Arbeit geleistet und ein spannendes und vor allem äußerst umfangreiches Abenteuer abgeliefert. Kritik gibt’s lediglich für gelegentliche Ruckeleinlagen und einige recht dünn gesampelte Filmdialoge. Ansonsten könnt ihr euch auch bei der technisch abgespeckten Wii-Version auf ein atmosphärisches Spiel freuen, bei dem nicht nur Fantasy-Freaks auf ihre Kosten kommen!

INFOS ZUM SPIEL

DATEN	
PREIS	Ca. € 40,-
USK-FREIGABE	Ab 12 Jahren
SPRACHE/TEXT	Deutsch/Deutsch
TECHNISCHE ANGABEN	
STEUERUNG	Wii-FB, Nunchuk
VIDEO	480p/576i, 16:9/4:3
AUDIO	Dolby Pro Logic II, Stereo
MEHRSPIELER & ONLINE	
MAXIMALE SPIELERANZAHL ONLINE	-
MAXIMALE SPIELERANZAHL OFFLINE	2
ONLINE-FUNKTIONEN	-

WERTUNGEN

PRO

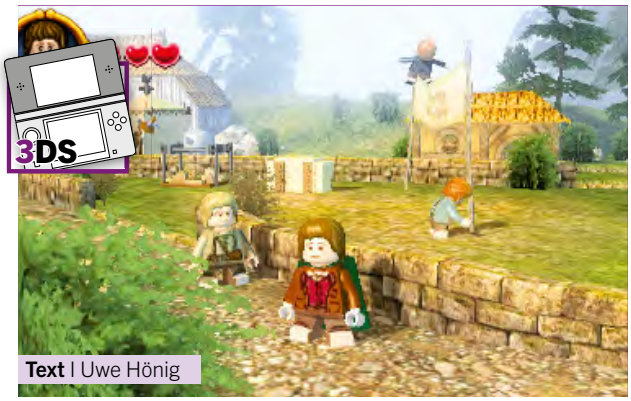
- Filmnah erzählte lineare Story
- Open-World-Action freischaltbar
- Über 80 spielbare Charaktere
- Umfangreiches Abenteuer

CONTRA

- Gelegentlich unsauberer Bildaufbau
- Schwankende Dialog-Qualität

GRAFIK 7
SOUND 8
STEUERUNG 8

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
81	84



Text | Uwe Hönig

LEGO DER HERR DER RINGE

Trotz Minibildschirm kommt die Atmosphäre der Filmtrilogie prima rüber!

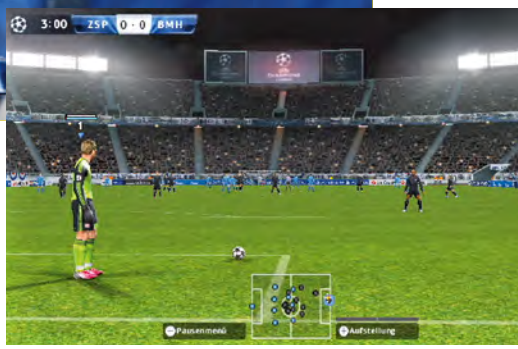
Genre: Action-Adventure | **Entwickler:** TT Games | **Hersteller:** Warner Bros. | **Termin:** 23. November 2012

Die 3DS-Umsetzung von **Lego Der Herr der Ringe** bietet im Prinzip das gleiche Gameplay wie die Heimversionen und sogar einen witzigen Zweispielermodus. Dabei ist es den Entwicklern gelungen, die Atmosphäre der preisgekrönten Kino-Trilogie ansprechend auf das 3DS-Display zu übertragen. Selbst Aragorns oder Gandalfs Metamorphose von erhabenen Filmcharakteren zu humorvoll animierten Lego-Figuren wirkt sich nicht störend auf die fesselnde Handlung aus. Im weitgehend linear verlaufenden Story-Modus dürft ihr alle wichtigen Ereignisse des Fantasy-Epos höchstpersönlich nacherleben. Das etwa achtstündige Abenteuer enthält zwar nicht sämtliche Details der ursprünglichen Geschichte aus der Feder des Buchautors J. R. R. Tolkien, das jedoch tut dem Verständnis der Story keinen Abbruch. Wer auf **Der Herr der Ringe** steht und sich unterwegs gerne mal die Zeit mit Zocken vertreibt, dem können wir die 3DS-Version uneingeschränkt empfehlen! ■

GRAFIK 7
SOUND 7
STEUERUNG 8

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
70	72

Das 3DS-Game wurde abgespeckt, entspricht aber spielerisch der Heimversion.



Schick: Man erkennt die Spieler zwar nicht immer, dennoch ist die Grafik ordentlich.

Genre: Sportspiel | **Entwickler:** Konami | **Hersteller:** Konami | **Termin:** 15. November 2012

PES 2013

Text | Sebastian Zelada

Konami liefert das Nötigste: Ein mageres Update ohne einen Funken Neues beim Gameplay.

Na, wer ist denn dieses Jahr besser? **FIFA** oder **PES**? Antwort: keines von beiden! Denn beide Serien begnügen sich diesmal mit lieblosen Kader-Updates und weisen nicht einmal den Hauch einer Innovation auf, keine einzige Neuerung wurde integriert. Klar, wir könnten das Spiel deshalb vorzüglich verreißen, doch das wäre auch wieder ungerecht. Immerhin war **Pro Evolution Soccer 2012** ein sehr gutes Fußballspiel und das ist es auch dieses Jahr – trotz dahingerotztem Lieblos-Update.

Playmaker

Während wir sehnlichst auf ein HD-**PES** für die Wii U warten, welches endlich mit den Xbox- und PlayStation-Fassungen gleichzieht, verfügen wir auf der Wii immerhin über die extra angepasste Playmaker-Steuerung. Dank Wii-Remote und Nunchuk könnt ihr so extrem präzise und überraschende Pässe spielen. Dazu führt ihr euren Spieler mit dem Analogstick des Nunchuk übers Feld, während ihr mit dem Pointer der Wii-Fernbedienung eure Teamkameraden über das virtuelle Geläuf lotst und so Pässe vorbereitet und ausführt. Das geht durchaus flott von der Hand und führt nach einiger Eingewöhnungszeit zu wirklich höchst ansehnlichen und raffinierten Passkombinationen. Wer mit der ungewöhnlichen Steuerung per Wii-Fernbedienung rein gar nichts anfangen kann, wird unter den zahlreichen alternativen Steuerungsmöglichkeiten sicherlich eine passende Eingabemöglichkeit finden. Ob per Classic Controller mit seinen beiden Analog-Sticks oder durch das waagrechte Halten der Wii-Fernbedienung, bei dem die Spieler per Digi-Kreuz gesteuert werden, es ist eigentlich für jeden Geschmack etwas dabei. Die taktischen Freiheiten und Möglichkeiten der Nunchuk/Wii-Fernbedienungs-Kombination fehlen dann jedoch.

Einen Orthopäden, bitte: Auch Ballzauberer wie Kroos werden ab und an von einem Hexenschuss geplagt. Für den Bayern-Star ist das Spiel damit wohl beendet.

Abwechslungsreiche Spielmodi

Neben der UEFA Champions League und der Copa Santander Libertadores (dem südamerikanischen Pendant zur europäischen Königsklasse), die ihr beide in einzelnen Spielen oder in kompletten Saisons bestreiten könnt, bietet euch der nur auf der Wii veröffentlichte Champions-Road-Modus die Möglichkeit, ein Team eurer Wahl durch verschiedenste Turniere und Events von ganz unten bis an die Spitze der Weltranglisten zu schießen. Mit dem Ausbau des Vereinsgeländes und durch Transfergeschäfte stärkt ihr euer Team dabei von Spiel zu Spiel und verschafft euch so schrittweise eine bessere Ausgangsposition. Individualisten bauen sich im Mein-Team-Modus ihre ganz eigene Traum-Elf zusammen. Dabei könnt ihr auf lizenzierte Spieler zurückgreifen oder sogar eure Miis integrieren,

Freie Bahn: Manuel Neuer hat komplett die Übersicht verloren und lässt sein Tor sperrangelweit offen. Der Gegner nutzt die Situation aus und schießt das 1:0!

Zielübung: Per Pointer bestimmt ihr die Richtung des Schusses beim Elfmeterschießen. Ob Madrids Torhüter Casillas den Schuss von Pedros abwehren kann?

die dann zwar reichlich doof aussehen, jedoch zum Editieren und Blödeln einladen.

⛔ Technisches Mittelmaß

PES hat natürlich auch dieses Jahr klare technische Makel. Ganz vorne dabei: das pappkartonartige Publikum. Auch die Fangesänge machen heutzutage keinen Spaß mehr: Sie klingen schwach und wiederholen sich zudem recht schnell. Die unpassenden Kommentare sind inzwischen ein schon akzeptiertes Übel – wenigstens in diesem Punkt ist die Wii-Fassung mit den HD-Konsolen gleichauf. Immerhin sehen die Spieler recht detailliert aus und zumindest die Stars sind ihren Vorbildern meist wie aus dem Gesicht geschnitten. Leider geben die Mannschaften oft nur ein wenig realistisches Bild wieder. Viele Vereine und Ligen fehlen völlig, die englische Premier League wartet mit falschen Vereinsnamen auf und Bundesliga-Mannschaften abseits von Bayern und Schalke sucht man vergebens. Alles in allem also wie letztes Jahr, aber das haben wir ja schon zu Beginn des Tests erwähnt. Hoffen wir auf **PES 2014** auf der Wii U! ■

MEINUNG • SEBASTIAN ZELADA

„Liebloses Update, aber eben dennoch ein gutes Spiel!“

Mein Vorurteil › Macht Konami es wie EA und klatscht lediglich ein Kader-Update über **PES 12** oder geben sich die Japaner mehr Mühe?

Viel Neues gibt's nicht zu bewundern. Die paar aktualisierten Lizenzen könnten einem jedoch fast schon egal sein, da **PES** hier traditionell wenig zu bieten hat. Wer wirklich noch ein Fußballspiel auf der Wii kaufen möchte und den Vorgänger nicht hat, bitte. Alle anderen machen einen Bogen um die neueste Fassung der Bolzerei. Denn auch wenn es sich gewohnt klasse spielt: Wer nicht auf die paar neuen Lizenzen scharf ist, der bekommt hier nichts Neues geboten und sollte sein Geld lieber für eine Wii U sparen. Da kommt in ein paar Monaten sicher ein richtig schickes **PES** in HD-Optik, welches sich dann auch wirklich nach etwas Neuem anfühlt. Wer die aktuellen Versionen auf den Konkurrenz-Konsolen kennt, der weiß, worauf er sich freuen kann.

INFOS ZUM SPIEL

DATEN	
PREIS	Ca. € 30,-
USK-FREIGABE	Ab 0 Jahren
SPRACHE/TEXT	Deutsch/Deutsch
TECHNISCHE ANGABEN	
STEUERUNG	Wii-Fernbedienung, Nunchuk, Classic Controller
VIDEO	480p/576i, 16:9/4:3
AUDIO	Dolby Pro Logic II, Stereo
MEHRSPIELER & ONLINE	
MAXIMALE SPIELERANZAHL ONLINE	4
MAXIMALE SPIELERANZAHL OFFLINE	2
ONLINE-FUNKTIONEN	1-gegen-1-Spiele

WERTUNGEN

PRO

- ✚ Taktische Tiefe der Steuerung
- ✚ Viele Spielmodi
- ✚ Zahlreiche Steuerungsvarianten
- ✚ Realistischer als das Wii-**FIFA**
- ✚ Detaillierte Spielergesichter

CONTRA

- ⛔ Insgesamt optisches Mittelmaß
- ⛔ Lizenzarmut
- ⛔ Liebloses Update

GRAFIK 6

SOUND 7

STEUERUNG 9

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
84	83

DIE 3DS-FASSUNG

Bitter: Auch hier gibt es im Vergleich zum letzten Jahr nichts Neues. Wir bekommen dieselbe altbackene Grafik, dieselbe stattliche Anzahl an Spielmodi und wieder nur maximal Zwei-Spieler-Matches im Mehrspieler-Modus – egal ob on- oder offline. Wie für die Wii-Fassung gilt auch für den 3DS-Ableger: Wer nicht absolut scharf auf die neuesten Lizenzen ist, gibt sein Geld woanders aus oder spart es. Schade vor allem deshalb, weil der Nintendo 3DS wirklich nicht zum alten Eisen gehört. Doch scheint sich hier der Trend fortzusetzen, der sich seit geraumer Zeit abzeichnet: Handhelds wie 3DS und PS Vita werden mit Lieblos-Updates abgespeist, während die dicken Fische nur für HD-Konsolen erscheinen.

INFOS ZUM SPIEL

DATEN	
PREIS	Ca. € 35,-
USK-FREIGABE	Ab 0 Jahren
SPRACHE/TEXT	Deutsch/Deutsch
TECHNISCHE ANGABEN	
STEUERUNG	Tasten, Touchscreen
SONDERFUNKTIONEN	Streetpass
MEHRSPIELER & ONLINE	
SINGLE-KARTEN-SPIEL	-
MULTI-KARTEN-SPIEL	2
ONLINE-SPIEL	2
ONLINE-FUNKTIONEN	-

PRO

- ✚ Viele Spielmodi
- ✚ Gelungene Steuerung
- ✚ Toller Multiplayer ...

CONTRA

- ⛔ ... aber nur für zwei Spieler
- ⛔ Wenig Lizenzen
- ⛔ Altbackene Grafik

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
79	81

INFOS ZUM SPIEL

DATEN	
PREIS	Ca. € 30,-
USK-FREIGABE	Ab 6 Jahren
SPRACHE/TEXT	Deutsch/Deutsch
TECHNISCHE ANGABEN	
STEUERUNG	Schiebe-Pad, Touchscreen, Tasten
SONDERFUNKTIONEN	-
MEHRSPIELER & ONLINE	
SINGLE-KARTEN-SPIEL	-
MULTI-KARTEN-SPIEL	-
ONLINE-SPIEL	-
ONLINE-FUNKTIONEN	-

MEINUNG
THOMAS PETER

„Technisch durchwachsene Katastrophen-Simulation“

Mein Vorurteil ▸ Endlich mal wieder retten statt töten – find ich gut!

Habt ihr schonmal versucht, mit einer Handkreissäge ein fünfeckiges Loch in eine Holzwand zu schneiden? Ich schon, und ich dachte, ich komme nicht über das Tutorial hinaus, weil die Steuerung einfach nicht funktioniert hat. Später wurde es nicht viel besser, vor allem, wenn man den Schlauch im Anschlag hatte. Hier passt mal wieder, was man über viele Spiele sagt: Gute Ansätze, aber schwache Umsetzung.

WERTUNGEN

PRO

- ⊕ Realistische Feuerwehreinsätze
- ⊕ Verschiedene Missionsziele
- ⊕ Abwechslungsreiche Schauplätze

CONTRA

- ⊖ Schlechte Steuerung
- ⊖ Schwache Grafik
- ⊖ Lange Ladezeiten

GRAFIK 6

SOUND 4

STEUERUNG 5

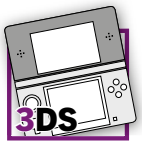
EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
60	--

Glückwunsch: Ihr habt euren Kollegen Cameron mit der Rettungsaxt freigelegt. Jetzt aber nichts wie raus hier!

Fahrt zum Einsatzort: An dieser sogenannten Zwischensequenz wird das ganze Ausmaß des Grafik-Trauerspiels deutlich.

Genre: Action-Adventure | **Entwickler:** Epicenter | **Hersteller:** Rondomedia | **Termin:** 30. Oktober 2012

REAL HEROES FIREFIGHTER 3D



Text | Thomas Peter

Wasser Marsch: Nach PC und Wii bekommt nun auch der 3DS eine Umsetzung der Feuerwehrsimulation.

Feuerwehrleute genießen seit dem heldenhaften Einsatz der New Yorker Feuerwehr bei den Terroranschlägen auf das World Trade Center 2001 ein hohes Ansehen. Und wer wollte nicht als Kind außer Rennfahrer, Astronaut und Tierarzt auch mal Feuerwehrmann werden? Von Grisu, dem kleinen Drachen, mal abgesehen. In **Real Heroes: Firefighter 3D** habt ihr die Gelegenheit dazu. Als neuer Rekrut bei einer nicht näher definierten Feuerwache müsst ihr zunächst euer Equipment kennenlernen. Ein Tutorial bringt euch den richtigen Gebrauch von Rettungsaxt, Halligan-Werkzeug, hydraulischem Spreizer und Handkreissäge bei. Und natürlich darf auch der Löschschlauch nicht fehlen. Eure Ausbilder haben dabei einen Ton am Leib wie die Drill-Sergeants in US-Militärfilmen. Aber gut, schließlich geht es in eurem Job ja auch um Leben und Tod.

⊕ Wie im echten Leben

Eure erste Mission führt euch in einen Industriekomplex, der lichterloh in Flammen steht. Nun müsst ihr zeigen, was ihr gelernt habt. Ihr bahnt euch einen Weg durch die brennenden Hallen, dreht Gasleitungen zu, brecht Türen auf und rettet verschüttete Arbeiter. Ihr klettert Leitern hoch und runter, löscht von außen mit dem Feuerwehrauto und von innen mit dem Schlauch – aber aufpassen, der Schlauch ist nicht unendlich lang. Alles ganz realistisch also. So eine Mission kann sich mit ihren diversen Missionszielen ganz schön hinziehen, dafür sind die Checkpoints aber auch fair verteilt. Neben dem Fabrikgebäude warten noch viele andere Schauplätze auf Löschung, unter anderem ein Freizeitpark, ein Hochhaus und eine Hängebrücke.

Das Ganze wird aus der Ego-Perspektive gesteuert. Ähnlich wie bei **Metroid Prime Hunters** bewegt ihr euch mit dem Schiebepad und ändert eure Blickrichtung mit dem Touchpen. Das hat zur Folge, dass ihr keine Hand für die Knöpfe freihabt und deshalb auch viele andere Aktionen über den Touchscreen ausführen müsst. Immerhin: Ist ein Werkzeug einmal ausgewählt, wird es mit der L-Taste „abgefeuert“. Insgesamt würde die Steuerung keinen Schönheitspreis gewinnen, insbesondere da sich das Umschauen äußerst zäh und schwammig gestaltet. Grafisch spielt **Firefighter 3D** lediglich auf gehobenem N64-Niveau, Musik ist praktisch nicht vorhanden und die Ladezeiten kommen direkt aus der Hölle. Aber dort ist ja bekanntlich auch viel Feuer. ■

Eure zweite Mission: Beim Betreten des Einkaufszentrums sieht auf den ersten Blick alles ruhig aus ...

... aber im 1. Stock brennt die Hütte. Da werdet ihr mit dem kleinen Feuerlöscher nicht allzu weit kommen.

Spielplatz: Auf der Oberwelt-Karte wählt ihr die Minispiele an. Die Welten sehen sich allerdings alle recht ähnlich.

Genre: Geschicklichkeit | **Entwickler:** Headstrong Games | **Hersteller:** Ubisoft | **Termin:** 15. November 2012

RABBIDS RUMBLE

Text | Thomas Peter

Die Raving Rabbids kehren zu ihren Wurzeln zurück – und betreten gleichzeitig Neuland. BWAAAH!

Seit sie 2006 ihren „Ziehvater" Rayman ins Gefängnis sperrten, haben sich die Rabbids eine riesige Fangemeinde aufgebaut. Mehrere Minispielsammlungen sowie zwei Jump & Runs folgten und inzwischen kommt Rayman nicht einmal mehr im Titel vor. Der Hauptgrund für ihre Popularität ist der derbe Slapstick-Humor, mit dem es die Rabbids sogar schon in die Renault-Werbung geschafft haben. Ihre Gesichtsausdrücke, wenn mal wieder alles schiefgeht, sind einfach zum Schreien. Der Humor kommt natürlich auch im nun vorliegenden **Rabbids Rumble** nicht zu kurz. Ohne störende Rahmenhandlung geht es sofort zur Sache.

⊖ Ähnliche Minispiele

Ihr startet mit einem Hasen und bewegt euch über eine brettspielartige Weltkarte. Jeder Level auf der Karte entspricht einem Minispiel, das mit einem typischen Rabbids-Video eingeleitet wird. Die Spiele unterteilen sich in Kategorien wie „Rabbid-Rhythmus", „Klopferparty", „Kuh-Kanone", „Rabbid-Irrgarten" oder „Rabbids feuern". Während ihr beispielsweise bei der Klopferparty die aus sechs Löchern auftauchenden Hasen durch Drücken der entsprechenden Felder auf dem Touchscreen abschießen müsst, geht es beim Rabbid-Irrgarten darum, einen der Mümmelmänner durch Neigen des 3DS durch Hindernisskurse zu lotsen. Die Spiele wiederholen sich zwar, werden aber stets leicht abgewandelt. Je nach erreichter Punktzahl erhaltet ihr nach jedem Spiel ein bis drei Computerchips, mit denen sich Bonuslevels freischalten lassen.

⊕ Rundenbasierte Kämpfe

Am Ende jeder Welt wartet das, was dem Spiel seinen Namen gab: der Rumble. In bester Rollenspiel-Manier kämpft ihr mit dreien eurer Hasen gegen drei Endgegner, und zwar rundenweise. Neben „normalen" Attacken stehen auch Spezialangriffe zur Verfügung, die serientypisch noch verrückter sind. Da werden Gegner angerülpst, angefurzt und mit Discokugeln beworfen. Nach jedem gewonnenen Kampf erhaltet ihr einen gegnerischen Hasen für eure Party, insgesamt lassen sich über 100 Rabbids mit unterschiedlichen Statuswerten sammeln. Eine starke Party ist wichtig, sowohl im Kampf gegen die Endgegner als auch gegen menschliche Mitspieler im lokalen Zweispieler-Modus. Als besonderes Schmankerl gibt es noch mehrere Augmented-Reality-Levels. ■

Strike! Beim Bowling ersetzen Rabbids die normalen Pins.

Frühstück: Die Karnickel fühlen sich auch in eurem Müsli wohl.

INFOS ZUM SPIEL

DATEN	
PREIS	Ca. € 40,-
USK-FREIGABE	Ab 6 Jahren
SPRACHE/TEXT	-/Deutsch
TECHNISCHE ANGABEN	
STEUERUNG	Circlepad/Steuerkreuz,Tasten, Touchscreen, Neigungssensor, Mikrofon
SONDERFUNKTIONEN	Augmented Reality
MEHRSPIELER & ONLINE	
SINGLE-KARTEN-SPIEL	-
MULTI-KARTEN-SPIEL	2
ONLINE-SPIEL	-
ONLINE-FUNKTIONEN	Neue Rabbids über StreetPass und Spotpass

MEINUNG THOMAS PETER

„Ein rundum gelungener Spaß für zwischendurch"

Mein Vorurteil ▸ Minispielsammlungen sind doch keinen Vollpreis wert.

Ich fand die Rabbids ja schon immer super, aber ich hatte mir bisher noch kein Spiel mit ihnen gekauft. Umso überraschter war ich, wie viel Spaß ich mit **Rabbids Rumble** hatte. Man ist immer auf der Jagd nach dem nächsten Highscore und die Unterteilung in Levels und Welten gibt dem Ganzen Struktur. Schnapp sie dir alle!

WERTUNGEN

PRO

- ⊕ Genialer Humor
- ⊕ Launige Minispiele
- ⊕ Sammelfieber
- ⊕ AR-Unterstützung

CONTRA

- ⊖ Spiele wiederholen sich
- ⊖ Wenig Anspruch

GRAFIK 7

SOUND 7

STEUERUNG 8

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
79	74

Kaufberatung gefällig? Hier sind alle bislang von uns getesteten Nintendo-Wii-U-Spiele!

TOP-SPIEL: JUMP & RUN

New Super Mario Bros. U
Hersteller: Nintendo
Spielspaß: 85 %

TOP-SPIEL: ACTION

ZombiU
Hersteller: Ubisoft
Spielspaß: 84 %

TOP-SPIEL: BEAT 'EM UP

Tekken Tag Tournament 2
Hersteller: Namco Bandai
Spielspaß: 85 %

TOP-SPIEL: ACTION-ADVENTURE

Assassin's Creed 3
Hersteller: Ubisoft
Spielspaß: 88 %

TOP-SPIEL: EGO-SHOOTER

Call of Duty: Black Ops 2
Hersteller: Activision
Spielspaß: 87 %

TOP-SPIEL: SPORT

FIFA 13
Hersteller: Electronic Arts
Spielspaß: 70 %

TOP-SPIEL: GESCHICKLICHKEIT

Nintendo Land
Hersteller: Nintendo
Spielspaß: 80 %

TOP-SPIEL: RENNSPIEL

Sega Sonic All-Star Racing
Hersteller: Nintendo
Spielspaß: 87 %

TOP-SPIEL: ACTION-ROLLENSPIEL

Mass Effect 3 – Special Edition
Hersteller: Electronic Arts
Spielspaß: 86 %

TOP-SPIEL: ACTION-ADVENTURE

Batman: Arkham City A. Edition
Hersteller: Warner Interactive
Spielspaß: 85 %

Assassin's Creed 3
Spielspaß: 88 % | Genre: Action | Hersteller: Ubisoft

Sonic & All-Stars Racing Transformed
Spielspaß: 87 % | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Capcom

Call of Duty: Black Ops 2
Spielspaß: 87 % | Genre: Ego-Shooter | Hersteller: Nintendo

Mass Effect 3 – Special Edition
Spielspaß: 86 % | Genre: Action-RPG | Hersteller: Electronic Arts

New Super Mario Bros. U
Spielspaß: 85 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Tekken Tag Tournament 2
Spielspaß: 85 % | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Nintendo

Batman: Arkham City Armoured Edition
Spielspaß: 85 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Rabbids Land
Spielspaß: 85 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Sega

ZombiU
Spielspaß: 84 % | Genre: Sport | Hersteller: Konami

Darksiders 2
Spielspaß: 83 % | Genre:Action-RPG | Hersteller: THQ

Skylanders: Giants
Spielspaß: 82 % | Genre:Action Adventure | Hersteller: Activision

Nintendo Land
Spielspaß: 80 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Marvel Avengers
Spielspaß: 77 % | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Nintendo

FIFA 13
Spielspaß: 70 % | Genre: Sport | Hersteller: Electronic Arts

Warriors Orochi 3 Hyper
Spielspaß: 75 % | Genre: Action | Hersteller: Tecmo Koei

Transformers Prime
Spielspaß: 70 % | Genre: Action | Hersteller: Activision

Tank! Tank! Tank!
Spielspaß: 60 % | Genre: Action | Hersteller: Namco Bandai

Sports Connection
Spielspaß: 55 % | Genre: Sport I Hersteller: Ubisoft

Die besten Spiele für die Wii im Überblick!

ACTION

Muramasa: The Demon Blade
Spielspaß: 86 % | Hersteller: Rising Star Games

Sin & Punishment 2
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Nintendo

ACTION-ADVENTURE

The Legend of Zelda: Skyward Sword
Spielspaß: 93 % | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Twilight Princess
Spielspaß: 92 % | Hersteller: Nintendo

ADVENTURE

Zack & Wiki
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Capcom

Geheimakte Tunguska
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Deep Silver

BEAT 'EM UP

Super Smash Bros. Brawl
Spielspaß: 94 % | Hersteller: Nintendo

Tatsunoko vs. Capcom: Ultimate All-Stars
Spielspaß: 86 % | Hersteller: Capcom

EGO-SHOOTER

Metroid Prime Trilogy
Spielspaß: 95 % | Hersteller: Nintendo

Metroid Prime 3: Corruption
Spielspaß: 94 % | Hersteller: Nintendo

GESCHICKLICHKEIT

Tetris Party DeLuxe
Spielspaß: 91 % | Hersteller: Nintendo

Beat the Beat: Rhythm Paradise
Spielspaß: 87 % | Hersteller: Nintendo

JUMP & RUN

Super Mario Galaxy 2
Spielspaß: 96 % | Hersteller: Nintendo

Super Mario Galaxy
Spielspaß: 96 % | Hersteller: Nintendo

MUSIKSPIEL

Rock Band 2
Spielspaß: 93 % | Hersteller: Electronic Arts

Guitar Hero 5
Spielspaß: 93 % | Hersteller: Activision

ROLLENSPIEL

Fire Emblem: Radiant Dawn
Spielspaß: 88 % | Hersteller: Nintendo

Monster Hunter Tri
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Capcom

SIMULATION/STRATEGIE

Pikmin 2
Spielspaß: 89 % | Hersteller: Nintendo

Animal Crossing: Let's go to the City
Spielspaß: 87 % | Hersteller: Nintendo

RENNSPIEL

Mario Kart Wii
Spielspaß: 94 % | Hersteller: Nintendo

Sonic & Sega All-Stars Racing
Spielspaß: 87 % Hersteller: Nintendo

SPORTSPIEL

Mario & Sonic bei den Olympischen Winterspielen
Spielspaß: 89 % | Hersteller: Sega

Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen
Spielspaß: 88 % | Hersteller: Sega

Die Highlights für den Nintendo DS

ACTION

GTA: Chinatown Wars
Spielspaß: 94 % | Hersteller: Nintendo

Mega Man ZX
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Nintendo

ACTION-ADVENTURE

The Legend of Zelda: Spirit Tracks
Spielspaß: 90 % | Hersteller: Nintendo

Okamiden
Spielspaß: 91 % | Hersteller: Capcom

ADVENTURE

Last Window: Das Geheimnis von Cape West
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Nintendo

Phoenix Wright: Ace Attorney
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Capcom

BEAT 'EM UP

Bleach: Dark Souls
Spielspaß: 84 % | Hersteller: Sega

Dragon Ball Z: Supersonic Warriors
Spielspaß: 74 % | Hersteller: Namco Bandai

EGO-SHOOTER

Metroid Prime: Hunters
Spielspaß: 95 % | Hersteller: Nintendo

Dementium II
Spielspaß: 85 % | Hersteller: TopWare

GESCHICKLICHKEIT

Professor Layton und der Ruf des Phantoms
Spielspaß: 88 % | Hersteller: Nintendo

Tetris Party DeLuxe
Spielspaß: 90 % | Hersteller: Nintendo

JUMP & RUN

New Super Mario Bros.
Spielspaß: 90 % | Hersteller: Nintendo

Kirby Mass Attack
Spielspaß: 88 % | Hersteller: Nintendo

MUSIKSPIEL

Guitar Hero On Tour
Spielspaß: 88 % | Hersteller: Activision

Rhythm Paradise
Spielspaß: 80 % | Hersteller: Nintendo

ROLLENSPIEL

Pokémon Schwarz 2 & Weiß 2
Spielspaß: 93 % | Hersteller: Nintendo

Chrono Trigger
Spielspaß: 90 % | Hersteller: Square Enix

SIMULATION/STRATEGIE

Advance Wars: Dark Conflict
Spielspaß: 92 % | Hersteller: Nintendo

Animal Crossing: Wild World
Spielspaß: 87 % | Hersteller: Nintendo

RENNSPIEL

Mario Kart DS
Spielspaß: 94 % | Hersteller: Nintendo

Sonic & Sega All-Stars Racing
Spielspaß: 87 % Hersteller: Nintendo

SPORTSPIEL

Mario & Sonic bei den Olympischen Winterspielen
Spielspaß: 88 % | Hersteller: Sega

New International Track & Field
Spielspaß: 87 % | Hersteller: Konami

Alle Top-Games auf einen Blick: Hier sind die besten Games für euren Nintendo 3DS!

ACTION

1 **Metal Gear Solid: Snake Eater 3D**
Hersteller: Konami
Spielspaß: 87 %
Top: Konamis Action-Überflieger!

2 **Star Fox 64 3D**
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 84 %

3 **Kid Icarus: Uprising**
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 83 %

ACTION-ADVENTURE

1 **Zelda: Ocarina of Time**
Hersteller: Nintendo
Spielspaß: 90 %
Das Remake des N-64-Klassikers überzeugt auch auf dem 3DS.

2 **Resident Evil: Revelations**
Hersteller: Capcom | Spielspaß: 88 %

3 **Super Pokémon Rumble**
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 85 %

BEAT 'EM UP

1 **Super Street Fighter IV 3D-Edition**
Hersteller: Capcom
Spielspaß: 88 %
Voll auf die Zwölf in Capcoms Kultklopperei

2 **Dead or Alive: Dimensions**
Hersteller: Tecmo Koei | Spielspaß: 85 %

3 **Tekken 3D Prime Edition**
Hersteller: Namco Bandai | Spielspaß: 81 %

GESCHICKLICHKEIT

1 **Professor Layton und die Maske der Wunder**
Hersteller: Nintendo
Spielspaß: 88 %
Meisterhaft: Das 3D-Debüt des Profs

2 **Tetris**
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 85 %

3 **Crush 3D**
Hersteller: Sega | Spielspaß: 83 %

JUMP & RUN

1 **New Super Mario Bros. 2**
Hersteller: Nintendo
Spielspaß: 91 %
Das aktuell beste Jump & Run für euren 3DS – natürlich mit Mario!

2 **Super Mario 3D Land**
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 90 %

3 **Sonic Generations**
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 85 %

RENNSPIEL

1 **Mario Kart 7**
Hersteller: Nintendo
Spielspaß: 94 %
Auch auf dem 3DS ist die Mario-Raserei einfach nur genial!

2 **Ridge Racer 3D**
Hersteller: Namco Bandai | Spielspaß: 80 %

3 **Need for Speed: The Run**
Hersteller: Electronic Arts | Spielspaß: 71 %

ROLLENSPIEL

1 **Kingdom Hearts 3D Dream Drop Distance**
Hersteller: Square Enix
Spielspaß: 87 %
Micky & Co in Rollenspiel-Bestform!

2 **Tales of the Abyss**
Hersteller: Namco Bandai | Spielspaß: 80 %

3 **Heroes of Ruin**
Hersteller: Square Enix | Spielspaß: 85 %

SIMULATION/STRATEGIE

1 **Nintendogs + Cats**
Hersteller: Nintendo
Spielspaß: 80 %
Überraschend, wie viel Spaß die Haustiere-Sim tatsächlich macht!

2 **Pilotwings Resort**
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 77 %

3 **Pinball Hall of Fame 3D**
Hersteller: Dtp Entertainment | Spielspaß: 77 %

SPORTSPIEL

1 **PES 2011 3D**
Hersteller: Konami
Spielspaß: 85 %
Mit Konamis neuem **PES** kickt ihr auf dem 3DS in der Champions-Liga!

2 **Mario Tennis Open**
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 84 %

3 **FIFA 13**
Hersteller: Electronic Arts | Spielspaß: 82 %

Diese Spiele sind derzeit angesagt! Auf dieser Seite erfahrt ihr, welche Games sich im Moment am besten verkaufen und von unseren Lesern sowie der Redaktion am liebsten gespielt werden.

TOP 10 SATURN (Wii U/Wii)

1 NEW SUPER MARIO BROS. U (Wii U)
Entwickler: Nintendo
Hersteller: Nintendo
Test in: N-ZONE 12/12
Spielspaß: 85 %
Mario erobert im ersten Monat nach dem Wii-U-Launch gleich die Spitze der Verkaufscharts.

2	NINTENDO LAND (Wii U)	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/12 Spielspaß: 80 %
3	ZOMBIU (Wii U)	Entwickler: Ubisoft Hersteller: Ubisoft	Test in: N-ZONE 01/13 Spielspaß: 84 %
4	JUST DANCE 4 (Wii U/Wii)	Entwickler: Ubisoft Hersteller: Ubisoft	Test in: N-ZONE 11/12 Spielspaß: -
5	SKYLANDERS: GIANTS (Wii U/Wii)	Entwickler: nSpace Hersteller: Activision	Test in: N-ZONE 12/12 Spielspaß: 82 %
6	MARIO KART Wii (Wii)	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 05/09 Spielspaß: 94 %
7	FIFA 13 (Wii U/Wii)	Entwickler: Electronic Arts Hersteller: Electronic Arts	Test in: N-ZONE 01/13 Spielspaß: 70 %
8	NEW SUPER MARIO BROS. Wii (Wii)	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/09 Spielspaß: 94 %
9	ZUMBA FITNESS 2 (Wii)	Entwickler: 505 Games Hersteller: 505 Games	Test in: N-ZONE 05/11 Spielspaß: -
10	ASSASSIN'S CREED 3 (Wii U)	Entwickler: Ubisoft Hersteller: Ubisoft	Test in: N-ZONE 01/13 Spielspaß: 88 %

TOP 10 LESER (Wii U/Wii)

1 NEW SUPER MARIO BROS. U (Wii U)
Entwickler: Nintendo
Hersteller: Nintendo
Test in: N-ZONE 12/12
Spielspaß: 85 %
Das beliebteste Wii-U-Spiel der N-ZONE-Leserschaft ist das neue **Mario**-Jump&Run!

2	MARIO KART Wii (Wii)	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 05/09 Spielspaß: 94 %
3	NINTENDO LAND (Wii U)	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/12 Spielspaß: 80 %
4	SONIC & ALL-STARS RACING TRANSFORMED (Wii U)	Entwickler: Sega Hersteller: Sega	Test in: N-ZONE 01/13 Spielspaß: 87 %
5	THE LEGEND OF ZELDA: SKYWARD SWORD (Wii)	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/11 Spielspaß: 93 %
6	SKYLANDERS: GIANTS (Wii)	Entwickler: nSpace Hersteller: Activision	Test in: N-ZONE 12/12 Spielspaß: 82 %
7	SUPER MARIO GALAXY 2 (Wii)	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/09 Spielspaß: 94 %
8	NEW SUPER MARIO BROS. Wii (Wii)	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/09 Spielspaß: 94 %
9	FIFA 13 (Wii U)	Entwickler: Electronic Arts Hersteller: Electronic Arts	Test in: N-ZONE 01/13 Spielspaß: 70 %
10	ASSASSIN'S CREED 3 (Wii U)	Entwickler: Ubisoft Hersteller: Ubisoft	Test in: N-ZONE 12/12 Spielspaß: 88 %

TOP 10 REDAKTION (Wii U/Wii)

1 NEW SUPER MARIO BROS. U (Wii U)
Entwickler: Nintendo
Hersteller: Nintendo
Test in: N-ZONE 12/12
Spielspaß: 85 %
Die Redaktion vergnügt sich auf der Wii U derzeit am liebsten mit Marios Debüt in HD.

2	ASSASSIN'S CREED 3 (Wii U)	Entwickler: Ubisoft Hersteller: Ubisoft	Test in: N-ZONE 12/12 Spielspaß: 88 %
3	CALL OF DUTY: BLACK OPS 2 (Wii U)	Entwickler: Treyarch Hersteller: Activision	Test in: N-ZONE 01/13 Spielspaß: 87 %
4	SONIC & ALL-STARS RACING TRANSFORMED (Wii U)	Entwickler: Sega Hersteller: Sega	Test in: N-ZONE 01/13 Spielspaß: 86 %
5	ZOMBIU (Wii U)	Entwickler: Ubisoft Hersteller: Ubisoft	Test in: N-ZONE 12/12 Spielspaß: 84 %
6	NINTENDO LAND (Wii U)	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/12 Spielspaß: 80 %
7	TEKKEN TAG TOURNAMENT 2 (Wii U)	Entwickler: Namco Bandai Hersteller: Namco Bandai	Test in: N-ZONE 12/12 Spielspaß: 85 %
8	FIFA 13 (Wii U)	Entwickler: Electronic Arts Hersteller: Electronic Arts	Test in: N-ZONE 01/13 Spielspaß: 70 %
9	LEGO: DER HERR DER RINGE (Wii)	Entwickler: TT Games Hersteller: Warner Interactive	Test in: N-ZONE 01/13 Spielspaß: 83 %
10	MASS EFFECT 3	Entwickler: Bioware Hersteller: Electronic Arts	Test in: N-ZONE 01/13 Spielspaß: 86 %

TOP 10 SATURN (3DS/DS)

1 NEW SUPER MARIO BROS. 2 (3DS)
Entwickler: Nintendo
Hersteller: Nintendo
Test in: N-ZONE 08/12
Spielspaß: 91 %
New Super Mario Bros. 2 bleibt vor Paper Mario ganz oben in den Charts!

2	PAPER MARIO: STICKER STAR (3DS)	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/12 Spielspaß: 82 %
3	POKÉMON SCHWARZ 2 & WEISS 2 (DS)	Entwickler: Game Freak Hersteller: Square Enix	Test in: N-ZONE 11/12 Spielspaß: 93 %
4	MARIO KART 7 (3DS)	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/12 Spielspaß: 94 %
5	NEW ART ACADEMY: LERNE NEUE TECHNIKEN UND TEILE ...	Entwickler: Headstrong Games Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 09/12 Spielspaß: 73%
6	SUPER MARIO 3D LAND (3DS)	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/11 Spielspaß: 90 %
7	FIFA 13 (3DS)	Entwickler: Electronic Arts Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 09/12 Spielspaß: 73%
8	THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME 3D (3DS)	Entwickler: Grezzo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 08/11 Spielspaß: 90 %
9	SKYLANDERS: GIANTS (3DS)	Entwickler: nSpace Hersteller: Activision	Test in: N-ZONE 12/12 Spielspaß: 75 %
10	NEW SUPER MARIO BROS. (DS)	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 08/06 Spielspaß: 90 %

TOP 10 LESER (3DS/DS)

1 NEW SUPER MARIO BROS. 2 (3DS)
Entwickler: Nintendo
Hersteller: Nintendo
Test in: N-ZONE 08/12
Spielspaß: 91 %
Auch in diesem Monat unangefochten an der Spitze: **New Super Mario Bros. 2**

2	MARIO KART 7 (3DS)	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/12 Spielspaß: 94 %
3	PAPER MARIO: STICKER STAR (3DS)	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/11 Spielspaß: 81 %
4	POKÉMON SCHWARZ 2 & WEISS 2(DS)	Entwickler: Game Freak Hersteller: Square Enix	Test in: N-ZONE 11/12 Spielspaß: 93 %
5	SUPER MARIO 3D LAND (3DS)	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/11 Spielspaß: 90 %
6	THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME 3D (3DS)	Entwickler: Grezzo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 08/11 Spielspaß: 90 %
7	SKYLANDERS: GIANTS (3DS)	Entwickler: nSpace Hersteller: Activision	Test in: N-ZONE 12/12 Spielspaß: 81 %
8	KID ICARUS: UPRISING (3DS)	Entwickler: Sora Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 04/12 Spielspaß: 82 %
9	KINGDOM HEARTS 3D: DREAM DROP DISTANCE (3DS)	Entwickler: Square Enix Hersteller: Square Enix	Test in: N-ZONE 08/12 Spielspaß: 87 %
10	LEGO: DER HERR DER RINGE (3DS/DS)	Entwickler: TT Games Hersteller: Warner Interactive	Test in: N-ZONE 01/13 Spielspaß: XX%

TOP 10 REDAKTION (3DS/DS)

1 PAPER MARIO: STICKER STAR (3DS)
Entwickler: Nintendo
Hersteller: Nintendo
Test in: N-ZONE 12/12
Spielspaß: 81 %
Auf dem 3D-Handheld spielt das Team weiterhin fleißig **Paper Mario**.

2	NEW SUPER MARIO BROS. 2 (3DS)	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 08/12 Spielspaß: 91 %
3	MARIO KART 7 (3DS)	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/12 Spielspaß: 94 %
4	THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME 3D (3DS)	Entwickler: Grezzo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 08/11 Spielspaß: 90 %
5	SUPER MARIO 3D LAND (3DS)	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/11 Spielspaß: 90 %
6	KINGDOM HEARTS 3D: DREAM DROP DISTANCE (3DS)	Entwickler: Square Enix Hersteller: Square Enix	Test in: N-ZONE 08/12 Spielspaß: 87 %
7	MARIO TENNIS OPEN (3DS)	Entwickler: Camelot Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 06/12 Spielspaß: 84 %
8	RABBIDS RUMBLE (3DS)	Entwickler: Ubisoft Hersteller: Ubisoft	Test in: N-ZONE 01/13 Spielspaß: 82 %
9	POKÉMON SCHWARZ 2 & WEISS 2 (DS)	Entwickler: Game Freak Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 11/12 Spielspaß: 93 %
10	KID ICARUS: UPRISING (3DS)	Entwickler: Sora Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 04/12 Spielspaß: 82 %

Eure Meinung ist gefragt: Die Leser-Charts der N-ZONE

Jetzt seid ihr an der Reihe: Welche Spiele fesseln euch derzeit an die Wii, den 3DS und den DS? In unserem Forum unter www.n-zone.de könnt ihr uns eure Lieblingsspiele verraten. Oder ihr schreibt uns einfach, Infos dazu siehe Seite 15. Vielen Dank für eure Teilnahme!

Wii WILL ENTERTAIN YOU!

Jetzt mit 15 % Rabatt

- Tolle Prämien!
- 15 % Preisvorteil!
- Überpünktlich im Briefkasten!
- Versandkostenfrei!
- Keine Ausgabe verpassen!
- 2 Ausgaben gratis bei Bankeinzug!

JETZT: Freund werben oder sich selbst werben lassen und tolle Prämie kassieren!

+

– Detailgetreues Modell im Maßstab 1:28
– Geschwindigkeit über 7 km/h
– Kontrollbereich ca. 15 Meter
– Per Funk ferngesteuert: Full Function (vorwärts, rückwärts, rechts, links, Stopp)
– Front- und Rücklichter
– Aufhängung für Vorderachse
– Mit Pistolengriff-Fernsteuerung (lieferbar, solange Vorrat reicht)

FERNGESTEUERTE RENNWAGEN:

1109399	Audi grün (Größe ca. 18,2 x 7,1 x 5,5 cm)	1109401	Mercedes silber (Größe ca. 17,5 x 6,8 x 5,3 cm)
1109400	Audi silber (Größe ca. 18,2 x 7,1 x 5,5 cm)	1109390	Mercedes schwarz (Größe ca. 17,5 x 6,8 x 5,3 cm)
		1109391	Mercedes gelb (Größe ca. 17,5 x 6,8 x 5,3 cm)

N-ZONE

Einfach und bequem online abonnieren:

abo.n-zone.de

Dort findet ihr auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von N-ZONE und weiteren COMPUTEC-Magazinen.

http://shop.n-zone.de oder Coupon ausgefüllt abschicken an: Deutschland, Österreich, Schweiz & weitere Länder: Computec Kundenservice, 20080 Hamburg, E-Mail: computec@dpv.de, Tel.: 01805-7005801*, Fax: 01805-8618002* (* 14 Cent/Min. aus dem dt. Festnetz, max. 42 Cent/Min. aus dem dt. Mobilfunknetz)

JA, ich möchte das N-ZONE-Abo!
(€ 40,-/12 Ausg.; Ausland: € 52,-/12 Ausg.; Österreich: € 47,50/12 Ausg.)

Adresse des neuen Abonnenten, an den auch die Abo-Rechnung geschickt wird: *(bitte in Druckbuchstaben ausfüllen)*

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail *(für weitere Informationen)*

Die Prämie geht an:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail *(für weitere Informationen)*

☐ **Ja, ich möchte das Jahresabo der N-ZONE und möchte folgenden ferngesteuerten Rennwagen als Prämie:**

☐ Audi grün [1109399] ☐ Audi silber [1109400]
☐ Mercedes silber [1109401] ☐ Mercedes schwarz [1109390]
☐ Mercedes gelb [1109391]

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

❑ Bequem per Bankeinzug *(Prämienlieferzeit in Deutschland ca. 2–3 Wochen)*

Bei Bankeinzug **2 HEFTE GRATIS!**

Kreditinstitut: _____

Konto-Nr.: _____

BLZ: _____

Kontoinhaber: _____

863324

❑ Gegen Rechnung *(keine zwei Hefte gratis!)*

Bedingungen:
- Der neue Abonnent war in den letzten 12 Monaten nicht Abonnent der N-ZONE.
- Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein!
- Das Abo gilt für mindestens 12 Ausgaben und kann danach jederzeit mit einer Frist von 3 Monaten zum Monatsende schriftlich gekündigt werden.
- Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu.
- Das Abo-Angebot gilt nur für N-ZONE.
- Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann. Preise inkl. MwSt. und Zustellkosten.
- Widerrufsrecht: Die Bestellung kann ich innerhalb der folgenden 14 Tage ohne Begründung beim COMPUTEC-Kundenservice, 20080 Hamburg, in Textform (z. B. Brief oder E-Mail an computec@dpv.de) oder durch Rücksendung der Zeitschrift widerrufen. Zur Fristwahrung genügt die rechtzeitige Absendung.

❑ Ich bin damit einverstanden, dass mich Computec Media AG per Post, Telefon oder E-Mail über weitere interessante Angebote informieren darf.

Datum, Unterschrift des Abonnenten (bei Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

EUER DS-VERKAUFSFÜHRER

Text | Thomas Peter Ihr wollt euch einen 3DS zulegen, habt aber nicht genug Kohle? Wir zeigen euch, wie ihr rasch an Geld kommt, indem ihr alte DS-Spiele verkauft.

SCHRITT #1: SPIELE SORTIEREN

Ein wichtiges Projekt wie der Verkauf einer lieb gewonnenen Videospielesammlung will sorgfältig geplant sein. Dazu sollte man den gesamten Prozess in mehrere Phasen einteilen und mit einer Bestandsaufnahme beginnen: Was habe ich überhaupt? Was davon will ich verkaufen? Was ist Casual-Kram, was hochwertige Software? Verkaufe ich nur DS-Games oder auch den DS selbst? Was ist mit Raritäten und Messe-Goodies? Das alles sollte bedacht werden und die Objekte dementsprechend sortiert. Und man sollte sich von Anfang an überlegen, dass seltene Sammlerstücke vielleicht ein bisschen mehr Geld bringen, dafür aber kaum zu ersetzen sind. Am besten stellt ihr eure Sammlung unter ein systematisches Motto, etwa „nur Hauptserien“, dann könnt ihr schon mal alle Spin-offs verkaufen.

SCHRITT #2: FLOHMARKT

Flohmärkte haben viele Vorteile. Ihr könnt direkt mit den Kunden verhandeln, müsst nicht jedes Teil einzeln zur Post bringen und erhaltet euer Geld sofort. Die Nachteile: Ihr müsst eine Standgebühr bezahlen und euer Publikum ist begrenzt. Wenn nicht genug Videospiel-Sachkundige anwesend sind, die den Wert eurer Waren einschätzen können, dann sinkt die Nachfrage und damit auch die Preise. Der Flohmarkt ist also eure erste Wahl, wenn ihr eine richtig große Sammlung zu verkaufen habt und es sich lohnt, dafür einen Stand anzumieten. Am besten beschränkt ihr euch zunächst auf Casual-Games und Titel durchschnittlicher Qualität (siehe Schritt # 1) und hebt euch die Perlen eurer Sammlung für Schritt # 3 auf. Damit kommen wir zum letzten Vorteil des Flohmarkthandels: Ihr seid flexibel, das heißt, ihr könnt spontan entscheiden, welche Spiele ihr einzeln und welche ihr im Paket verkaufen wollt, je nachdem, was der Kunde euch für ein Angebot macht.

VERTICKEN

SCHRITT #3: EBAY & CO.

Nun ist es Zeit, die wertvolleren Stücke zu verkaufen (sofern ihr entschieden habt, euch davon zu trennen). Je neuer die Spiele sind, desto mehr Geld bringen sie normalerweise ein. Für den DS gibt es nur wenige echte Raritäten. Wenn ihr ein Exemplar von **Fire Emblem: Shadow Dragon** oder **Chrono Trigger** habt, könnt ihr euch glücklich schätzen. Wo ihr eure Schätze anbietet, bleibt euch überlassen. Viele Menschen sind mit dem Marktplatz von Amazon.de sehr zufrieden, allerdings müsst ihr euch dort im Vorfeld den richtigen Preis überlegen. Da hilft nur Recherchieren. Es gibt aber auch Sachen, die schlecht in eine Amazon-Kategorie passen, wie handsignierte Konsolen und Spiele, alte Club-Nintendo-Magazine oder Nintendos Messe-T-Shirts von der Gamescom. Um dies zu verkloppen, müsst ihr wohl oder übel auf Ebay zurückgreifen.

50 €

60 €

SCHRITT #4: GAMESTOP & CO.

Mit den DS-Spielen, die jetzt noch übrig geblieben sind, könnt ihr keine großen Sprünge mehr machen. Am einfachsten ist es, sie in die Hände eines professionellen Ankäufers zu geben. Zur Auswahl stehen beispielsweise rebuy.de, regame.de oder wirkaufens.de (nur für Hardware). Da diese Unternehmen die Spiele mit Gewinn weiterverkaufen wollen, zahlen sie euch nur recht niedrige Preise. Dafür braucht ihr die Spiele aber auch nur anzuklicken, einzupacken und alle zusammen versandkostenfrei hinzuschicken. Noch einfacher: In den zahlreichen GameStop-Filialen könnt ihr euer Zeug persönlich vorbeibringen und bekommt eure Belohnung ohne Verzögerung. Aber Achtung! Wenn ihr bei GameStop Bargeld haben wollt, zahlen sie euch noch einmal 20 Prozent weniger, als wenn ihr euch mit einem Gutschein begnügt. Klingt alles nicht so berauschend, nicht wahr? Deswegen ist dies ja auch der letzte Schritt und nicht der erste. Herzlichen Glückwunsch! Euer Regal ist leer, euer Portemonnaie ist voll. Viel Spaß mit eurem Handheld-System der neuen Generation!

HARDWARE ZU HARTGELD

N-ZONE verrät euch, wie viel Kohle ihr für eure alten DS-Modelle bekommt. Die Preise können insbesondere bei alten DS-Modellen, die kaum noch nachgefragt werden, stark variieren. Wie immer gilt: Die höchsten Gewinne erzielen nur Geräte in gutem Zustand und mit Originalverpackung (die also als Sammlerstück geeignet sind).

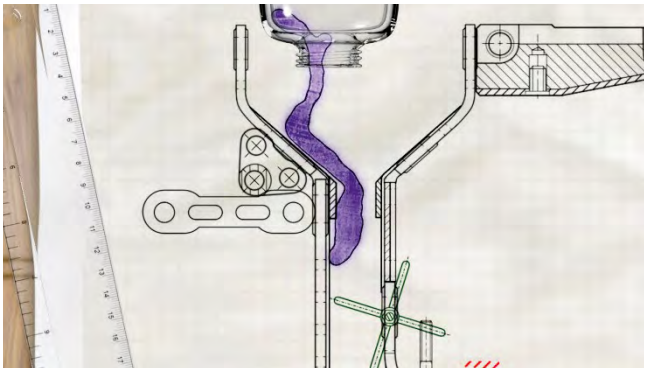
Nintendo DS

Nintendo DS Lite

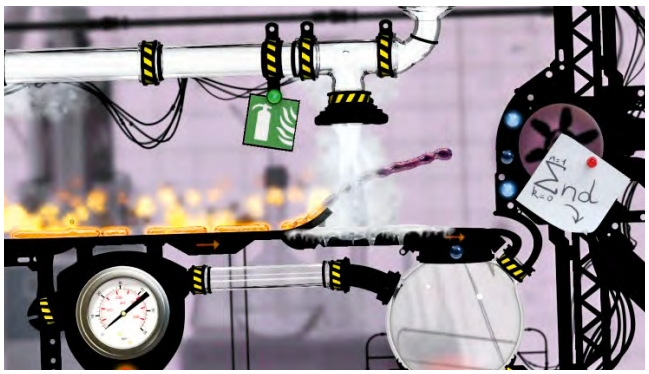
Nintendo DSi

Nintendo DSi XL

Die Rubrik für alle, denen die Wii-Welt nicht groß genug ist: Bahn frei für die Neuheiten im Wii-Shop-Kanal!



Der extravagante Grafikstil passt perfekt zum fordernden Spielprinzip.



Bloß nichts verlieren: Ihr bugsiert die unterschiedlichsten Flüssigkeiten durch die Levels.

Text I Robert Mader

PUDDLE

Art: Wii-U-Download I **Genre:** Geschicklichkeit I **Entwickler:** Neko Entertainment I **Termin:** 30. November 2012 I **Preis:** 9,99 Euro

Achtung, hier schwappt was über!

Bei **Puddle** übernehmt ihr die Kontrolle über eine Flüssigkeit. Ihr sorgt dafür, dass möglichst viel der flüssigen Substanz am Ende eines Levels übrig bleibt. Die Steuerung ist dabei so simpel wie nur möglich: Durch Neigen des GamePads werden die Levels nach links oder rechts gekippt. Wer **Puddle** meistern will, wird etliche Versuche benötigen. So simpel die Steuerung auch ist, so rapide steigt der Schwierigkeitsgrad nach einigen Missionen. Steuert ihr zu Beginn ungefährlichen Kaffee, der außer einigen Hindernissen keinerlei Feinde hat, so lenkt ihr später Nitroglyzerin, Blut im menschlichen Körper oder Uran im Atomkraftwerk. Nitro beispielsweise fliegt euch schon bei zu heftigem Aufprall auf eine Wand um die Ohren. Allerdings kann man mit der explosiven Eigenschaft des Nitroglyzerins auch einige Hindernisse aus dem Weg sprengen. Insgesamt ist **Puddle** ein süchtig machendes Spiel, das darauf setzt, dass einige Levels nur nach dem Trial-and-Error-Prinzip funktionieren. Wen das nicht abschreckt und wer gerne mit der Schwerkraft spielt, der ist hier goldrichtig. Mit **Puddle** könnt ihr angesichts des niedrigen Preises nichts verkehrt machen.

WERTUNG 8 VON 10

Text I Thomas Peter

CHASING AURORA

Art: Wii-U-Download I **Genre:** Action I **Entwickler:** Broken Rules I **Termin:** 30. Nov. 2012 I **Preis:** 9,99 Euro

Für solche Spiele wurden Download-Plattformen gemacht.

Chasing Aurora ist im Wesentlichen ein 2D-Multiplayer-Game für bis zu fünf Spieler. Das Besondere: Die Spielfiguren sind Vögel! In drei Modi und unzähligen Levels fliegt ihr einander hinterher, jagt euch gegenseitig Kristalle ab oder versucht, die Mitspieler aus dem Bild zu drängen. Manchmal ist auch Teamplay gefragt. So spielt der GamePad-Besitzer bei „Freeze Tag“ zum Beispiel einen Eisvogel und muss die anderen einfrieren. Die können sich aber gegenseitig wieder auftauen. Nach jeder Runde wird das GamePad weitergereicht. Ein kleines, aber feines Spiel, das durch seinen kunstvollen, minimalistischen Stil besticht und erst mit mehr als zwei Spielern Spaß macht.

WERTUNG 7 VON 10

Euch stehen fünf verschiedenfarbige Vögel zur Auswahl – einer für jeden Spieler.

Asymmetrisches Gameplay: Bei zwei der drei Spielmodi heißt es: einer gegen alle.

Text | Uwe Hönig

TRINE 2: DIRECTOR'S CUT

Art: Wii-U-Download | **Genre:** Action | **Entwickler:** Frozenbyte | **Termin:** 30. November 2012 | **Preis:** 13,49 Euro

Das exklusiv im eShop erhältliche Spiele-Highlight sollten sich frischgebackene Wii-U-Besitzer nicht entgehen lassen!

Bei **Trine 2** handelt es sich wie beim Vorgänger um ein rätselgespicktes Jump & Run, bei dem es auf Teamwork ankommt. Wer sich demnach online oder offline mit zwei weiteren Mitstreitern zusammentut, erlebt ein sagenhaftes Abenteuer mit Arbeitsteilung. Solo-Zocker müssen nämlich regelmäßig zwischen den drei spielbaren Charakteren hin und her wechseln, um die jeweils unterschiedlichen Fähigkeiten der Helden geschickt einzusetzen: Da wäre der Ritter Pontius, der das Team mit Schwert und Schild gegen Feinde verteidigt. Die Diebin Zoya agiert per Bogen aus dem Hinterhalt und kann mit ihrem Greifhaken problemlos Wände erklimmen. Der Letzte im Bunde, der Zauberer Amadeus, kämpft zwar nicht, kann aber seine magischen Fähigkeiten zum Wohle des Teams einsetzen. Übrigens werden beim **Director's Cut** die Inhalte der Erweiterung **Trine 2: Goblin Menace** sowie ein exklusiver Wii-U-Bonuslevel direkt mitgeliefert – stark!

WERTUNG 9 VON 10

Den Director's Cut mit exklusiven Bonusinhalten gibt's nur für Wii U.

Die geniale Grafik im Spiel wirkt wie ein Kunstwerk.

Text | Thomas Eder

NANO ASSAULT NEO

Art: Wii-U-Download | **Genre:** Action | **Entwickler:** Shin'en | **Termin:** 30. Nov. 2012 | **Preis:** 9,99 Euro

Kommt hier Baller-Action vom Feinsten?

In diesem Shoot 'em Up von deutschen Entwicklern müsst ihr Zellen von Viren befreien, fliegt mit einem Raumschiff und ballert auf der Oberfläche der Planeten umher. Dabei habt ihr die Möglichkeit, euer Schiff mit einer Menge an Upgrades aufzurüsten, um bis spätestens zum Bosskampf am Ende der Levels gut ausgerüstet zu sein. Spielt ihr alleine, könnt ihr eure Begleitschiffe befehligen – habt ihr hingegen einen Mitspieler an eurer Seite, kann der auf dem GamePad spielen. In Hinsicht auf die Technik macht das Spiel einen sehr guten Eindruck: Effektreich fliegen euch die Projektile nur so um die Ohren – überall erblickt ihr Explosionen in dem farbenprächtigen Geschehen. Auch der treibende Elektro-Sound motiviert gut für die actionreiche Punktejagd. Beim Gameplay jedoch offenbart der Titel Schwächen: Der Schwierigkeitsgrad ist einsteigerfreundlich ausgefallen; es dauert nicht allzu lange, bis ihr die 16 Stages plus Bonuslevels durchgespielt habt. Genretypisch geht's danach wieder von vorne los, um den Highscore zu knacken.

WERTUNG 7 VON 10

Die Licht- und Glanzeffekte sorgen für superbe Atmosphäre.

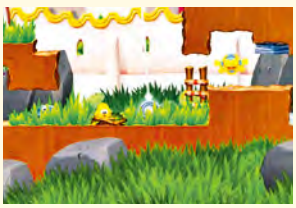
Shoot-'em-up-Fans werden ihre helle Freude an dem Spiel haben!

KURZ ERINNERT

LITTLE INFERNO

Ob Batterien, Glühwürmchen im Glas, Familienporträts, Busse oder Fernseher: In **Little Inferno** verheizt ihr alles, was euch unter die Finger kommt. Das Spielziel: dem Urinstinkt eines Feuermachers nachkommen und immer mehr Gegenstände mit einem Streichholz entzünden. Was in der Theorie erschreckend öde klingt, entpuppt sich in der Praxis als spaßiges Spielerlebnis. Briefe, die ihr regelmäßig erhaltet, treiben die amüsante Story voran. Ein schräges, aber gutes Wii-U-Spiel! ck

Art: Wii-U-Download | **Genre:** Geschicklichkeit
Termin: 30. November 2012 | **Preis:** 14,99 €
WERTUNG 7 VON 10



TOKI TORI 2

Wer häufig mal im eShop nach Software-Neuheiten stöbert, dem dürfte bereits der Game-Boy-Color-Klassiker **Toki Tori** aufgefallen sein. Der Nachfolger kommt exklusiv auf die Wii U und erweitert das ohnehin schon sehr spaßige Spielprinzip um etliche Neuerungen. Doch worum geht es überhaupt? Ihr steuert ein Hühnchen mit dem Analogstick des Wii U GamePads durch die Levels und müsst versuchen, unbeschadet den Ausgang zu erreichen. Um das zu bewerkstelligen, nutzt ihr Vögel als Transportmittel oder lenkt Skorpione ab, damit sie euch den Weg räumen und ihr freie Bahn habt. **Toki Tori 2** besticht durch seine putzige Inszenierung und den anwählbaren Level-Editor: Mit dem Touchpen bestimmt ihr, welche Objekte wo in den Levels auftauchen sollen, und könnt die Eigenkreationen anschließend selber zocken oder an Freunde weiterleiten. Das Spiel ist vermutlich bis Jahresende im eShop verfügbar. ck

Art: Wii-U-Download | **Genre:** Geschickl.
Termin: 2013 | **Preis:** Nicht bekannt
EINDRUCK 8 VON 10

Die Rubrik für den Spielspaß-Quickie zwischendurch: Hier kommen die Highlights aus Nintendos Online-Shops!

Text | Thomas Eder

FALLBLOX

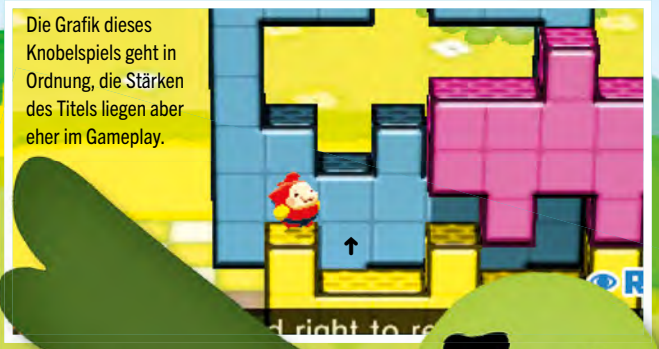
Art: 3DSWare | **Genre:** Geschicklichkeit | **Entwickler:** Intelligent Systems | **Termin:** 15. November 2012 | **Preis:** 7 Euro

Eine Puzzleperle zum Download

Wie im Vorgänger **Pullbox** geht es auch im Nachfolger **Fallblox** darum, mit eurer Spielfigur die Spitze einer sogenannten **Fallblox** zu erklimmen. Diese besteht aus mehreren verschiedenfarbigen Blöcken, die man aus dem Gesamtkonstrukt **Fallblox** hinausziehen und dann im Idealfall so verschieben kann, dass ihr über eine Treppe bis auf die oberste Ebene der Box gelangt. Eure Spielfigur Mallo kann dabei auch springen – allerdings nur ein Feld weit. Während die ersten Rätsel schnell gelöst sind, zieht der Schwierigkeitsgrad im Laufe des Spiels ordentlich an und stellt euch vor einige Herausforderung, bei denen Köpfchen und Geduld gefragt sind. Die Inszenierung des Puzzlers ist zweckmäßig, aber durchaus ansehnlich – aufgrund der vielen Rätsel und des cleveren Spielprinzips gibt's für **Fallblox** stolze 9 von 10 Punkten!

WERTUNG 9 VON 10

Diese Knobel-Formation erinnert uns optisch an einen Kugelwilli.



Die Grafik dieses Knobelspiels geht in Ordnung, die Stärken des Titels liegen aber eher im Gameplay.

Text | Christoph Kraus

AERO PORTER

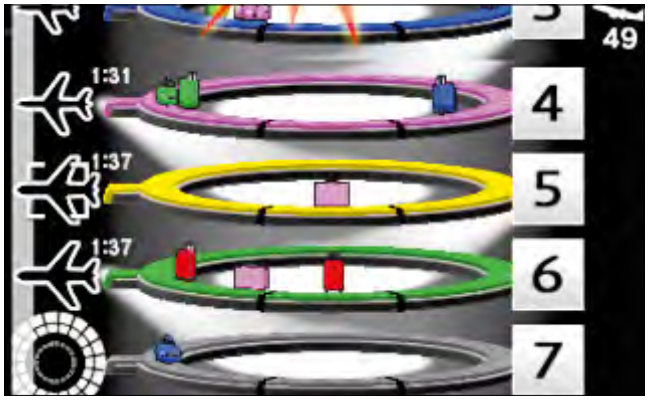
Art: 3DSWare | **Genre:** Geschicklichkeit | **Entwickler:** Level-5 | **Termin:** 29. November 2012 | **Preis:** 4,99 Euro

Dieser Knobelspaß stammt von den Layton-Erfindern.

Ein Flughafen ist in der Regel kein Ort der Ruhe, Entspannung und Übersicht. Überall wuseln Passagiere herum, abertausende Koffer sind ständig in Bewegung und zu allem Überfluss verliert man vor lauter Flugzeugen auch bald den Durchblick. In **Aero Porter** stellt ihr euch der Herausforderung als Manager eines großen Flughafens. Ihr sortiert Gepäckstücke, verladet sie in die jeweiligen Maschinen und kümmert euch darum, dass alles reibungslos verläuft. Das überaus fordernde, aber dabei technisch enorm simple Knobelspiel aus der Ideenschmiede von Yoot Saido (**Odama**) besticht durch das schnell und problemlos zu beherrschende Spielprinzip.

WERTUNG 8 VON 10

Wer clever agiert, sammelt wertvolle Kombopunkte für einen gigantischen Highscore.



Angesichts immenser Kofferladungen aus zahllosen Flugzeugen kommt Stress auf.

Statt der Arcade-Version erwartet euch nur die NES-Version.

Immerhin wurde die 8-Bit-Grafik mit 3D-Effekten aufgepeppt.

Text | Uwe Hönig

GRADIUS

Art: Virtual Console | **Genre:** Action | **Entwickler:** Konami | **Termin:** 01. November 2012 | **Preis:** 4,99 Euro

Ein Klassiker im frischen 3D-Look!

Denkt man an die klassischen, seitwärts scrollenden Baller-Games zurück, kommen einem unweigerlich zwei Titel in den Sinn: Neben Irems berühmter **R-Type**-Serie war vor allem die **Gradius**-Reihe von Konami bei den Spielhallen-Fans äußerst beliebt und wurde damals auch für die gängigen Heimsysteme umgesetzt. Der Serienerstling (auch unter der Bezeichnung **Nemesis** bekannt) kam 1985 in die Spielhallen und wurde ein Jahr später für das NES veröffentlicht. Über 25 Jahre später steht **Gradius** nun für den 3DS im eShop zum Download bereit. Dabei wurde anstatt des Arcade-Originals jedoch leider nur die NES-Version des Spiels umgesetzt. Immerhin hat der Titel neue 3D-Grafik spendiert bekommen, aber der dadurch entstehende Tiefeneffekt täuscht kaum über die ursprüngliche 8-Bit-Optik hinweg. Spielerisch ist das Game allerdings nach wie vor klasse!

WERTUNG 7 VON 10

Text | Christoph Kraus

POKÉDEX 3D PRO

Art: 3DSWare | **Genre:** Anwendung | **Entwickler:** Creatures Inc. | **Termin:** 08. November 2012 | **Preis:** 14,99 Euro

Was taugt die Archiv-Software?

Wer angesichts von 649 Pokémon nicht mehr den Überblick hat, welches Pokémon welche Attacken erlernen kann und welche Statuswerte es aufweist, dem sei **Pokédex 3D Pro** ans Herz gelegt. Die Software enthält keinerlei überflüssigen Ballast, sondern dient ausschließlich als Nachschlagewerk für den geneigten Pokémon-Kenner. Im Vergleich zum kostenlosen Vorgänger, der allerdings mittlerweile aus dem eShop verschwunden ist, findet ihr in der **Pro**-Version tatsächlich zu allen Monstern entsprechende Einträge – und nicht nur zu 149 ausgewählten Artgenossen. Die 3D-Darstellung aller Pokémon ist sehr gut gelungen, daneben erwarten euch fundierte Beschreibungen sowie Informationen, wie man dieses und jenes Monster ausspricht. Es gibt allerdings einen gravierenden Haken: Der Pokédex ist mit 14,99 Euro extrem teuer geraten. Die Investition ist angesichts der immensen Datenflut aber durchaus lohnenswert.

WERTUNG 7 VON 10

Mehr Fakten auf einem Haufen sind kaum möglich! **Pokédex 3D Pro** ist eine wahre Fundgrube für Fans der Taschenmonster.

Die Monster kommen als 3D-Modelle sehr gut rüber, wie der Screenshot dieser beiden legendären Pokémon beweist.

KURZ ERINNERT

NINJA GAIDEN

In den USA ist **Ninja Gaiden 3: Razor's Edge** einer der Wii-U-Launch-Titel, während sich die Nintendo-Fans hierzulande noch bis Januar gedulden müssen, um den neuesten Teil der blutigen Ninja-Klopperei spielen zu dürfen. Wer nicht zum alten Zocker-Eisen zählt, dem dürfte das Debüt der **Ninja Gaiden**-Serie wohl kaum bekannt sein. Der erste Teil wurde bereits 1988 als Spielhallenversion veröffentlicht und war ab 1989 auch für das NES verfügbar. Der seitlich scrollende Klassiker hat aus heutiger Sicht natürlich nicht gerade besonders berauschende Grafik zu bieten. Wer darüber hinwegsehen kann, bekommt mit dem allerersten Abenteuer des stolzen Serienhelden Ryu Hayabusa ein flottes sowie forderndes Action-Game geboten, das auch heutzutage noch unheimlich viel Spaß macht. uh

Art: Virtual Console | **Genre:** Action
Termin: 19. November 2012 | **Preis:** 4,99 Euro
WERTUNG 8 VON 10

DOTMAN

Bei **DotMan** handelt es sich um eine Art **Pac-Man**, mit dem Unterschied, dass ihr euch nicht als gelber Pillenmampfer vor allerhand Geistern in Acht nehmen müsst, sondern als sogenannter DotMan mit einem extrem schnellen Auto unterwegs seid. Dabei sollt ihr in labyrinthartigen Levels so schnell wie möglich alle herumliegenden Goldmünzen einsammeln, ohne euch dabei von der Polizei erwischen zu lassen. Die Gesetzeshüter fungieren demnach als Gegner und übernehmen in dem preiswerten, aber grafisch völlig unspektakulären Game sozusagen den Job der **Pac-Man**-Geister! uh

Art: 3DSWare | **Genre:** Geschicklichkeit
Termin: 29. November 2012 | **Preis:** 1,99 Euro
WERTUNG 6 VON 10

TÄGLICHER INFO-WAHNSINN AUF WWW.N-ZONE.DE

Text | Christoph Kraus

Specials, Meinungen, Tests und eine plauderfreudige Community … und ihr gehört dazu! Hier die aktuellen und kommenden Online-Highlights!

Ihr wollt nicht nur die üblichen News lesen, die sowieso auf allen Gaming-Websites stehen? Ihr habt Bock auf witzige Fachbeiträge und nerdige Hintergrund-Artikel? Ihr wollt mit der Redaktion über die Wertung von **Nintendo Land** diskutieren? Oder ihr seid auf der Suche nach dem nächsten Nintendo-Fantreffen? Dann führt kein Weg daran vorbei, der wohl coolsten Community der Welt beizutreten! Auf www.n-zone.de findet ihr nicht nur tagesaktuelle News, Vorschauen, Tests und Specials, sondern auch eine große und kompetente Community. Worauf wartet ihr? Werdet ein Teil davon! Auf dieser Doppelseite stellen wir euch das Beste aus dem letzten Monat vor. Wir widmen uns beispielsweise empfehlenswerten Spielen für Mädels.

RAN AN DIE KONSOLE, MÄDELS!

Bei diesen Games ist eure Freundin garantiert dabei.

Ihr ballert euch durch die Wii-U-Version von **Mass Effect 3**, während eure Freundin genervt danebensitzt? Das muss nicht sein! Es gibt genügend Nintendo-Games, die ihr gemeinsam mit eurer Liebsten zocken könnt – nicht nur um den Hausfrieden zu wahren, sondern vor allem um eure Herzdame an Konsolenspiele heranzuführen. Seit dem 30. November dürft ihr beispielsweise in **New Super Mario Bros. U** zu zweit auf Münzenjagd gehen. Wer sich die neue Hardware zulegen möchte, dem empfehlen wir das schwarze Wii U Premium Pack, denn darin ist **Nintendo Land** bereits enthalten – eine Minispielsammlung, die eure Freundin ebenso lieben wird wie Marios Abenteuer. VideoGamesZone-Redakteur Maik Koch hat einige Spiele zusammengestellt, mit denen ihr eure Freundin vor die Konsole locken könnt.

Hüpfen
Auf der Wii habt ihr bereits Erfahrung im gemeinsamen Bestreiten von **Super Mario**-Abenteuern gesammelt? Gut, dann kann es ja in **New Super Mario Bros. U** weitergehen!

Rasen
Die Minispielsammlung **Nintendo Land** bietet zwölf spannende Attraktionen, darunter eine abgespeckte Version der Science-Fiction-Rennspielserie **F-Zero**.

Navigieren
Der dritte Teil der **Pikmin**-Reihe kommt zwar erst im Frühjahr 2013 auf den Markt, aber bis dahin könnt ihr die kleinen Tierchen gern noch in **Pikmin 2** über den Bildschirm steuern.

Simulieren
Auch auf der Konsole darf eure Freundin **Die Sims 3** spielen. Lasst eure Freundin ans Gamepad und ihr bekommt danach vielleicht Zeit für ein anderes Spiel.

Knobeln
Rätsel- und Denkspiele auf dem 3DS gehen immer. Unser Sebastian empfiehlt beispielsweise den aufgepeppten Klassiker **Picross e** (im eShop erhältlich).

ACHTUNG, VERWECHSLUNG!

Über diese Fehler können Videospiel-Profis nur müde lächeln.

Langjährige Videospieler kennen das Phänomen: Man kommt mit Leuten ins Gespräch, die sich zwar als Zocker bezeichnen, in Wahrheit aber gar keine sind. Vielmehr könnte man sie Gelegenheitsspieler nennen – schließlich haben sie zuletzt nicht etwa **Call of Duty: Black Ops 2** oder **ZombiU** gezockt, sondern **Dr. Kawashimas Gehirn-Jogging** und **Tetris 3D**. Diese Leute behaupten dann auch noch allen Ernstes, sie hätten früher erfolgreich einen Helden namens Zelda durch die Steppe von Hyrule manövriert – eigentlich meinten sie aber Link. Online-Redakteur Maik Koch von VideoGamesZone zeigt euch sieben typische Fälle, bei denen sich herausstellt, wer ein wahrer Videospiel-Experte ist.

VERWECHSLUNG #1

Der Held dieser Videospiele-Serie heißt Link – und nicht Zelda. Die Verwechslung rührt wohl daher, dass der grün bemützte Retter im Titel der Serie nur selten vorkommt. Ausnahmen sind die Episoden **Zelda II: The Adventure of Link** und der Game-Boy-Klassiker **Link's Awakening**.

VERWECHSLUNG #2

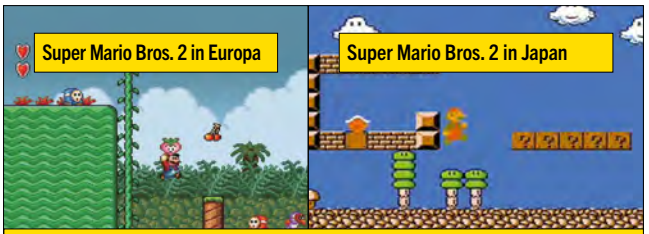
Früher war die Floskel „Nintendo spielen" sehr üblich. Allerdings wurde sie auch dann gebraucht, wenn man überhaupt nicht an einer Konsole aus dem Hause Nintendo saß, sondern zum Beispiel am Master System von Sega. Dieser kleine, aber feine Unterschied kümmerte allerdings nur echte Zocker.

VERWECHSLUNG #3

Nein, Halo lautet nicht der Name des Helden aus der gleichnamigen Xbox-Serie. Der Typ heißt immer noch Master Chief. Halos sind nach korrekter Definition Ringe im Weltall, die als Raumstation und Superwaffe fungieren. Erst informieren, bevor man Sprüche klopft!

VERWECHSLUNG #4

Die Frontfrau der Nintendo-Actionserie **Metroid** heißt nicht, wie manch ein Unkundiger behauptet, Metroid. Wahr ist: Man steuert die Weltraum-Amazone Samus Aran durch die labyrinthartigen Levels und versucht, es mit der Metroid-Spezies aufzunehmen.



VERWECHSLUNG #5

Achtung: **Super Mario Bros. 2** ist nicht gleich **Super Mario Bros. 2**! Denn bei dem Spiel, das in Japan unter dem eingangs erwähnten Titel erschien, handelt es sich um den herausfordernden Ableger, der hierzulande unter dem Namen **The Lost Levels** in der Spielesammlung **Super Mario All-Stars** anwählbar war.

VERWECHSLUNG #6

Erinnert ihr euch noch an Prinzessin Daisy? Marios ehemalige Freundin spielte im Game-Boy-Klassiker **Super Mario Land** eine tragende Rolle. Doch seitdem ist sie wie vom Erdboden verschluckt, sieht man mal von ein paar wenigen Gastrollen in den **Mario Party**-Spielen ab. An ihre Stelle trat Prinzessin Peach.

VERWECHSLUNG #7

Manch einer könnte den Eindruck bekommen, das einzige Pokémon sei Pikachu. Schließlich ist die gelbe Elektromaus allgegenwärtig – was man von seinen Artgenossen nicht unbedingt behaupten kann. Jüngst bekam Pikachu sogar einen eigenen Nintendo 3DS spendiert.

WWF WRESTLEMANIA
STEEL CAGE CHALLENGE

PIXEL PANNE

Bereit für einen Abstecher ins Jahrzehnt der Wrestling-Seifenopern!

Viele Mädels stehen auf Seifenopern, in denen sich alles um Liebe, Herzschmerz und Eifersucht dreht – doch Männer ticken bekanntlich anders. Für sie hat der Wrestling-Verband WWE (vor einer gerichtlichen Auseinandersetzung mit der gleichnamigen Naturschutzorganisation WWF genannt) einst etwas Ebenbürtiges geschaffen, nämlich eine Mischung aus Schaukämpfen und hanebüchenen Dialogen, wie man sie sonst nur von **Gute Zeiten, Schlechte Zeiten** und Co. kennt. Trotz aller Kritik erfreuten sich die Fights von Hulk Hogan, dem Undertaker, Bret „Hitman" Heart und weiteren Prügelprofis in den frühen Neunzigern großer Beliebtheit. Da verwunderte es nicht, dass die Wrestler auch rasch auf dem Nintendo Entertainment System ihre Heimat fanden. Doch macht **WWF Wrestlemania Steel Cage Challenge** heute immer noch Laune, ganz ohne Hype? Die Antwort: nein! Zum einen bietet der NES-Controller, wie man weiß, lediglich zwei Aktionstasten. Das schränkt das Angriffsrepertoire enorm ein. Zum anderen sorgt die winzige Kämpferdarstellung dafür, dass man während der (in zahlreiche Varianten unterteilten) Matches rasch den Überblick verliert und stattdessen willkürlich auf die Knöpfe hämmert. Doch zumindest die Atmosphäre ist den Machern gut gelungen: Jeder Kampf wird von Ringsprecher Howard Fink eröffnet, natürlich nur in Form eines Textkastens. Während der Matches gibt es allerdings abseits eines Grundrauschens keine nennenswerte Sound-Untermalung. Ein Fall für die Taste zum Senken der Lautstärke! ■

Christoph meint: *„Aktuelle Wrestling-Simulationen können durchaus Spaß machen, schon alleine wegen der hervorragenden Grafik. Doch vor zwanzig Jahren musste man sich die Schweißperlen, die Grätschen, die Sprüche dazudenken. Schon alleine deshalb spielt sich* ***WWF Wrestlemania Steel Cage Challenge*** *sehr behäbig. Da schauen wir uns doch lieber angestaubte Showkämpfe mit Hulk Hogan auf VHS-Kassette an!"*

WARIOS SINNLOS-WISSEN

Diese Nintendo-Fakten dürft ihr euch AUF KEINEN FALL merken. Bringt nix!

FAKT # 562: Die Seriennummer des Wii-Speak-Zubehörs lautet RLV029.

FAKT # 563: Zwei Bosse trifft Wario im Verlauf seiner Spielekarriere zweimal. Der eine ist Bussard Bobo, den der Dicke in **Wario Land: Super Mario Land 3** und in **Wario Land 2** plättet. Der zweite ist der Ball spielende Hase, den der Knoblauchschlemmer in **Wario Land 2** und **Wario Land 3** bekämpft.

FAKT # 564: Das oben erwähnte Karnickel spielt beim ersten Auftritt Basketball, beim zweiten jedoch Fußball.

FAKT # 565: In **Luigi's Mansion** kann Luigi fünf Gegenstände finden, die seinem Bruder Mario gehören, darunter die Mütze, einen Handschuh und einen Schuh. Seltsamerweise hat Mario all diese Dinge am Ende aber bei sich.

FAKT # 566: Wave Race für den Game Boy kam zwar in Europa und Nordamerika heraus, nicht jedoch in Nintendos Heimatland Japan.

FAKT # 567: Die originale GameCube-Version von **Luigi's Mansion** sollte ursprünglich eine 3D-Unterstützung bieten. Aufgrund damaliger teurer 3D-Technik wurde das Spiel jedoch ohne 3D-Unterstützung veröffentlicht.

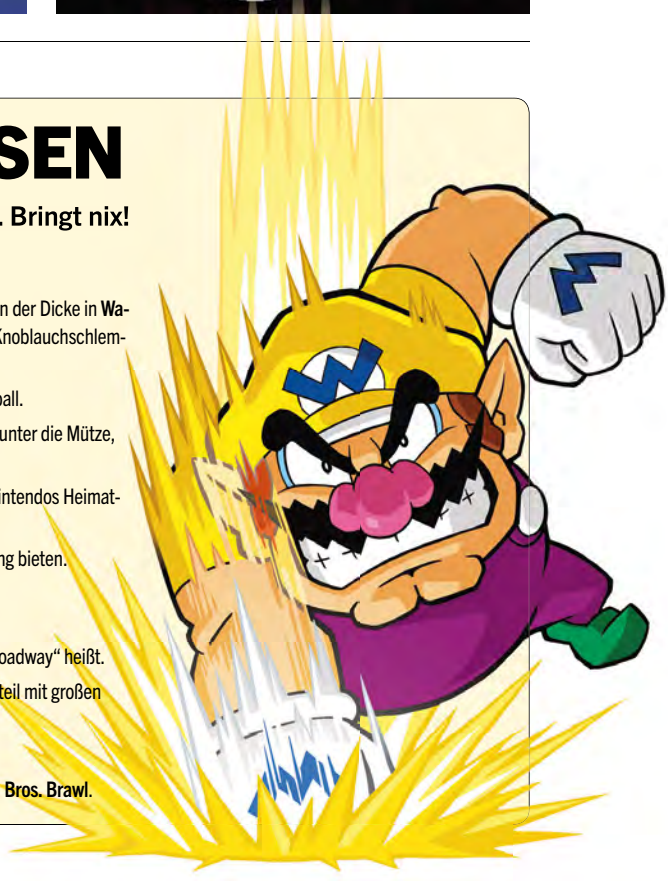
FAKT # 568: Der Grafikchip des GameCube nennt sich „Flipper".

FAKT # 569: Der Grafikchip der Wii besitzt den Codenamen „Hollywood", während der Hauptprozessor „Broadway" heißt.

FAKT # 570: Das Maskottchen für das nur in Japan erhältliche Famicom Disk System war ein gelbes Puzzleteil mit großen Kulleraugen namens Diskun.

FAKT # 571: Das erste für das Famicom Disk System erhältliche Spiel war **The Legend of Zelda**.

FAKT # 572: Das erste Wii-Spiel, welches auf einer doppelt beschichteten DVD erschien, war **Super Smash Bros. Brawl**.



TOPS&FLOPS

An welche Werbemaßnahmen zum Konsolenstart können wir uns noch gut erinnern? An welche nicht?

⬆ VIER GEWINNT

Vor fünfzehn Jahren, als das Nintendo 64 nach Europa kam, warteten die Zocker ganz sehnsüchtig auf die ultimative 64-Bit-Maschine. Doch viele Spieler befürchteten, am 1. März 1997 leer auszugehen, falls die Konsolen rasch vergriffen sein sollten. Nintendo bewarb daher eine Aktion, bei der man beim Händler seines Vertrauens 64 Mark anzahlte und die übrigen 335 Mark (die Konsole kostete umgerechnet 210 Euro) bei der Abholung entrichtete. Doch wer sich das N64 schon am ersten Tag zulegte, wurde gewaltig geneppt: Schon acht Wochen nach der Markteinführung wurde der Verkaufspreis um 100 Mark gesenkt! Eine Entschädigung gab es nicht. Auch eine Videokassette mit Spielszenen bekannter N64-Spiele war kostenlos im Handel erhältlich.

⬇ GAMECUBE

Bevor die Würfelkonsole am 3. Mai 2002 veröffentlicht wurde, veranstaltete Nintendo eine große Eröffnungsparty am Brandenburger Tor in Berlin. Die Pop-Band ATC – sie hatte vor gut zehn Jahren einen einzigen Hit namens „Around the World (La La La La)“ – wurde extra für diesen Anlass gebucht und durfte auf der Bühne ein paar Lieder trällern. N-ZONE-Redakteur Christoph Kraus schaffte es übrigens, sich als bester **Wave Race: Blue Storm**-Spieler für das große Turnier auf der Bühne zu qualifizieren. Doch er vergeigte seine große Chance und wurde kläglicherweise Letzter, weil er versehentlich auf den falschen Bildschirmausschnitt blickte. Eine Szene daraus wurde später beim ZDF-Verbrauchermagazin **WISO** gezeigt. Was für eine Blamage!

⬇ Wii

Zur Markteinführung der Wii musste Nintendo den Leuten das neue Konsolenkonzept erst erklären. Schließlich unterschied sich die Handhabung der neuartigen Wii-Fernbedienung massiv von der Steuerung mit einem herkömmlichen Controller. Also engagierte Nintendo etliche Promoter-Teams und baute an Hauptbahnhöfen und in Fußgängerzonen überdimensionierte Weihnachtsbaumkugeln auf, in denen man **Wii Sports** ausprobieren konnte. Und der Erfolg gibt dem Unternehmen recht: Die Wii avancierte vor PlayStation 3 und Xbox 360 zur meistverkauften Konsole. Spätere Werbeaktionen (im Bild: Nintendo auf der Verbrauchermesse Consumenta) folgten.

⬆ GAME BOY COLOR

Bei der Veröffentlichung des Game Boy Color ging Nintendo auf Nummer sicher: Die Spiele, die zum Start angeboten wurden, waren entweder bekannte Marken oder es handelte sich um Neuauflagen. So erschien kurz nach der Veröffentlichung beispielsweise **The Legend of Zelda: Link's Awakening DX**, eine leicht modifizierte Fassung des Game-Boy-Hits aus dem Jahre 1993. Allzu kreativ war das nicht. Auch die Werbekampagne beschränkte sich weitgehend auf den Aspekt des Spielens in Bunt.

⬇ NINTENDO DS

Das Geheimnis des DS-Erfolgs war definitiv sein innovatives Eingabegerät, der Touchpen. Deshalb war die gesamte Werbekampagne zum Konsolenstart des Nintendo DS auf den Aspekt der berührungsintensiven Steuerung ausgelegt. Dazu wurden etwa Auto- und Fensterscheiben-Aufkleber mit dem Aufdruck „TOUCH“ verteilt. Zudem bekam jeder Käufer der Erstauflage der Konsole eine Demo zu **Metroid Prime Hunters** spendiert. Diese ist heute unter Sammlern überaus begehrt.

Für die schlagkräftigen Kröten ist kein Unhold zu rabiat.

TURTLES IN TIME

SNES Voll auf die Zwölf!

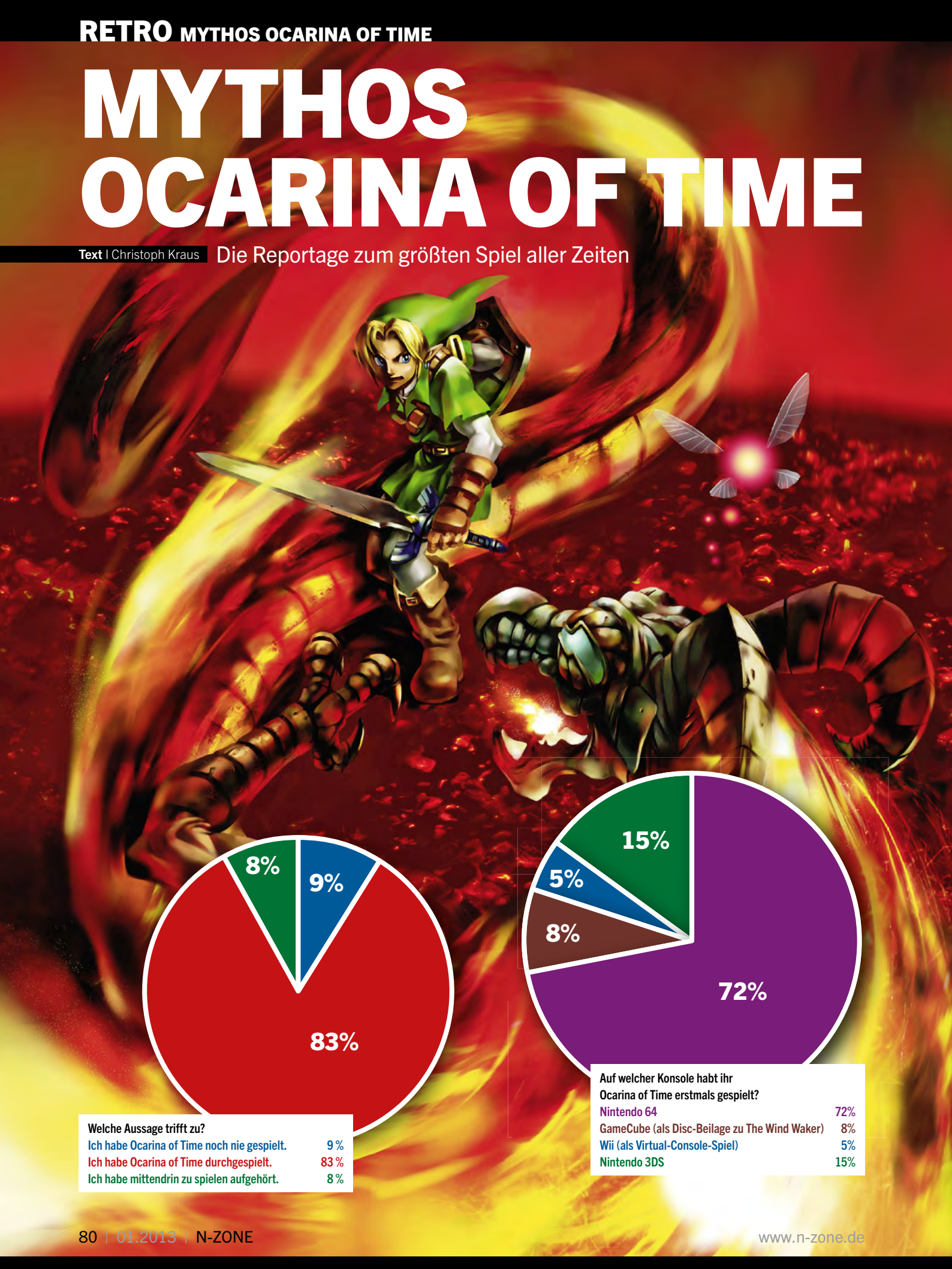
Wer kennt sie nicht, die mutierten Schildkröten, die in der New Yorker Kanalisation von Meister Splinter zu Ninjas ausgebildet werden? Die Älteren unter euch sind damit aufgewachsen, die Jüngeren kennen vermutlich die zweite Zeichentrickserie, die von 2003 bis 2009 produziert wurde. **Turtles in Time** von Konami basiert auf der ersten Serie von 1987 und war ursprünglich ein Arcade-Automat. In diesem seitwärts scrollenden Beat 'em Up wird die Freiheitsstatue geklaut und Leonardo, Donatello, Michelangelo und Raphael machen sich auf, sie zurückzuholen. Im Technodrome angekommen, werden sie allerdings vom bösen Shredder auf eine Zeitreise geschickt. Durch diesen Kniff ergibt sich eine abwechslungsreiche Levelgestaltung, die die Turtles zu den Dinosauriern, in den Wilden Westen und auf eine Raumstation in der Zukunft führt. Es gibt ein Wiedersehen mit vielen bekannten Figuren aus der Serie und am Ende wartet noch einmal der Shredder auf euch. Obwohl das Von-links-nach-rechts-Laufen und das Prügeln nicht besonders abwechslungsreich sind, gilt **Turtles in Time** doch immer noch als die beste Versoftung der Serie. Die ordentliche Steuerung und die Treue zur TV-Reihe machen's möglich. Übrigens: Vor Kurzem ist eine weitere Trickserie mit den Kröten angelaufen. ■

Thomas meint: *„Ich war schon damals ein Fan der berühmten Ninja-Schildkröten und hatte auch schon zwei Game-Boy-Umsetzungen gespielt. Aber an **Turtles in Time** habe ich die besten Erinnerungen. Es wirkt auf den ersten Blick etwas billig, macht aber so viel Spaß, dass man es gleich mehrfach auf verschiedenen Schwierigkeitsgraden durchspielt, und zwar sowohl alleine als auch im Zweispieler-Koop-Modus. Die Atmosphäre ist einfach Kult. Ein SNES-Pflichtmodul!“*

MYTHOS OCARINA OF TIME

Text I Christoph Kraus

Die Reportage zum größten Spiel aller Zeiten



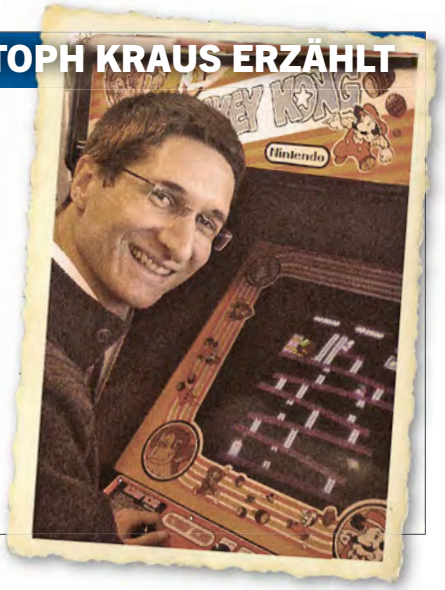
Welche Aussage trifft zu?

Ich habe Ocarina of Time noch nie gespielt.	9 %
Ich habe Ocarina of Time durchgespielt.	83 %
Ich habe mittendrin zu spielen aufgehört.	8 %

Auf welcher Konsole habt ihr Ocarina of Time erstmals gespielt?

Nintendo 64	72%
GameCube (als Disc-Beilage zu The Wind Waker)	8%
Wii (als Virtual-Console-Spiel)	5%
Nintendo 3DS	15%

Wie es früher war – CHRISTOPH KRAUS ERZÄHLT



Mensch, was war das damals für ein Erlebnis, im Reich der Zoras von der Klippe zu springen – in der Hoffnung, beim nachfolgenden Rubin-Angelspiel alle Schätze zu finden, die im Wasser versteckt sind. Ich fühlte mich, als würde ich selbst Flossen an den Füßen tragen und wie die Zora-Spezies durchs Wasser paddeln. **The Legend of Zelda: Ocarina of Time** hatte mich, als ich an dieser Stelle angelangt war, schon so tief in seinen Bann gezogen, dass ich es kaum erwarten konnte, meine Hände erneut um den Nintendo-64-Controller zu legen. Die spielerische Freiheit, der enorm hohe Grad an Abwechslung, die superben Rätseleinlagen und die Möglichkeit, Gegner stets im Blickfeld zu behalten – all diese Gameplay-Elemente waren in perfekter Weise miteinander verwoben. Die Krönung war für mich jedoch der Ritt auf Epona: Nach Belieben über die Steppe von Hyrule zu galoppieren, währenddessen meine Widersacher mit Pfeil und Bogen ins Visier zu nehmen – das hatte einfach was! Dass **Ocarina of Time** nichts von seiner Faszination verloren hat, bewies die 3DS-Neuauflage mit Bravour. Ich werte es als Bekenntnis zum Original, dass die Entwickler keinerlei Neuerungen vornahmen (oder sollte ich besser sagen: Verschlimmbesserungen?), sondern den Klassiker 1:1 auf das 3DS-Modul pressten. So beweist das Action-Adventure in Perfektion: Links N64-Debüt war, ist und bleibt ein Meilenstein seines Genres – gestern, heute und morgen!

Wie es heute ist – THOMAS PETER ERZÄHLT

Ich glaube, ich muss die allgemeine Euphorie hier mal ein bisschen bremsen. Natürlich ist **Ocarina of Time** ein super Spiel. Ich erinnere mich mit Staunen an das geniale und unglaublich atmosphärische Dungeon-Design: Den gruseligen Schatten-Tempel, den einzigartigen Geister-Tempel oder den geheimnisvollen Wald-Tempel mit seinen verdrehten Korridoren. Aber ist es wirklich das „beste Spiel aller Zeiten“? Kann man so etwas überhaupt objektiv sagen? Mir kommt es manchmal so vor, als hätten einige Spieler verklärte Kindheitserinnerungen. Viele, die heute die Meinungshoheit im Internet innehaben, sind knapp über 20, waren also beim Release von **Ocarina of Time** 6–10 Jahre alt. Es war für sie ihr erstes **Zelda**-Spiel und das N64 ihre erste Konsole. Zum einen nimmt man dann die Grafik als gegeben hin und hinterfragt sie nicht. Zum anderen erlebt man als Kind alles viel emotionaler und ist begeisterungsfähiger als in späteren Jahren. So kommt es, dass in der Rückschau Spiele, die man als Kind gespielt hat, noch einmal größer wirken, als sie es wirklich sind. Das ist eine Art von Nostalgie. In meiner Nostalgie hat **A Link to the Past** einen höheren Stellenwert als **Ocarina of Time**.

DAS SAGT UNSER LESER „R3TR0“ DAZU

Es begab sich zu einer Zeit, in der meine Wenigkeit, gerade etwa um die 8 Jahre alt, entspannt vor dem N64 saß und einige vergnügliche Runden **Mario Kart 64** genoss. Aus dem Nebenzimmer drangen Geräusche einer gerade laufenden **Pokémon**-Episode, die Nachbarskinder spielten mit ihren Game Boys und meine letzte Lego-Konstruktion erwies sich als stabiler als gedacht. Eigentlich hätte es schöner nicht sein können – bis plötzlich dieses Spiel in meinem Zimmer auftauchte: **Ocarina of Time**. Mit dem Ziel, das Leben eines kleinen Jungen maßgeblich zu zerrütten. Dabei fing es noch so fröhlich an! Der kleine blonde Junge, der von einer Fee geweckt wird, um den großen Deku-Baum zu besuchen. Klingt so weit alles dufte. Doch schon während des ersten Tempels zeigt das Spiel sein wahres Gesicht. Denn wir sind nicht etwa da, um eine Katze aus dem Baum zu retten oder ähnlich erfreuliche Aufgaben zu bewältigen. Vielmehr wurden wir gerufen, um eine gigantische Spinne, die sich entschlossen hat, den Deku-Baum von innen zu fressen, zu beseitigen. Klingt nach der richtigen Aufgabe für einen Jungen, der sein Schwert vor zehn Minuten im Gestrüpp gefunden hat. Doch mutig, wie wir sind, steigen wir immer tiefer in den Tempel, bekämpfen das Biest und befreien den Deku-Baum von dem Parasiten. Die Nächte werden kürzer, die Phasen vor der Konsole länger. Aber ich komme voran …

Als Dankeschön für seinen authentischen Text erhält „r3tr0“ eine exklusive Zelda-Statue. Den vollständigen Artikel lest ihr auf www.n-zone.

QUIZ-TICKER

Hier findet ihr alle Antworten zum großen Zelda-Retro-Quiz aus der letzten N-ZONE! Die richtigen Lösungen sind jeweils fett gedruckt.

+++ Link ist seit **The Legend of Zelda** stets mit **Schild und Schwert** anzutreffen. +++ Das Modul von **Zelda II: The Adventure of Link** besticht durch ein **goldenes Gehäuse**. +++ Der böse Zauberer in **A Link to the Past** heißt **Agahnim**. +++ In **Link's Awakening** auf dem Game Boy wird ein **Bikini** gesucht – in der Neuauflage jedoch nicht. +++ Die meisten Objekte muss sich Link in **Ocarina of Time** verdienen. Doch das **Amulett des Lichts und die Okarina der Zeit** bekommt er geschenkt. +++ Um in **Majora's Mask** die

weiter auf Seite 82

WIE WAR ES WIRKLICH?

Wurde uns einst der Tempel des Lichts vorenthalten? N-ZONE begibt sich auf Spurensuche – und hat mit einem bekannten Zeitzeugen gesprochen.

Wir befinden uns im Sommer 1998. Die Entwickler bei Nintendo arbeiten unter Hochdruck am letzten Feinschliff von **The Legend of Zelda: Ocarina of Time**. Doch plötzlich herrscht große Hektik. Menschen in schwarzen Anzügen, mit Schlips und wichtigen Berufsbezeichnungen rennen über die Flure, die Telefonleitungen glühen. Was ist da los? Die Nintendo-Bosse haben bemerkt, dass nicht mehr viel Zeit bleibt, um die Programmierung von **Ocarina of Time** abzuschließen, das Spiel aufs Modul zu pressen und mit der Vermarktung loszulegen. Schließlich muss das Spiel aller Spiele rechtzeitig zur konsumstarken Weihnachtszeit in den Regalen liegen. Was soll man also anstellen? Eine Verzögerung des Auslieferungstermins kommt nicht infrage. Für das strauchelnde Nintendo 64 wäre es verheerend, **Ocarina of Time** erst im Frühjahr herauszubringen. Worauf es ankommt, ist ein sicherer Verkaufs-Hit – und zwar jetzt sofort! Also entscheidet man sich, ursprünglich für das Spiel vorgesehene Inhalte zu kürzen und einen Tempel wegzulassen, nämlich den Tempel des Lichts. So sind alle zufrieden: die Entwickler (weil sie die Zeitplanung des Projekts wieder im Griff haben), die Aktionäre (die vom Erfolg des potenziellen Millionensellers profitieren wollen) und auch die Spieler (denn die freuen sich über einen Meilenstein der Spielegeschichte). Alle sind versöhnt. So weit die Theorie, denn was ihr soeben gelesen habt, war reine Fiktion unsererseits.

SO ODER ÄHNLICH KÖNNTE ES ABER TATSÄCHLICH GEWESEN SEIN.

Was sagt der Zelda-Produzent Eiji Aonuma zu der oben aufgestellten Mutmaßung? Wir haben einst mit ihm gesprochen!

Unter Fans klingt die oben abgedruckte Theorie durchaus einleuchtend, schließlich gibt es in der fertigen Version von **Ocarina of Time** tatsächlich ein Fragment, das einem der Tempelherrscher Rauru einfach so schenkt, ohne dass der Spieler dazu etwas tun muss. War es ursprünglich geplant, einen weiteren Tempel im Spiel zu haben, der dann aber gestrichen wurde? N-ZONE wollte es genau wissen und fragte im Dezember 2009 den **Zelda**-Boss Eiji Aonuma höchstpersönlich, wie es damals gewesen war. Die verblüffend ehrliche Antwort druckten wir seinerzeit im Heft ab (siehe rechts).

Ja, Sie liegen möglicherweise völlig richtig, wenngleich ich mich nicht mehr genau an alle Details erinnern kann. Es gibt tatsächlich einen Unterschied zwischen den Tempeln, die wir integrieren wollten, und denen, die es im fertigen Spiel gibt. Und das hatte etwas mit Magie zu tun. Wir dachten daran, einige Aktionen, einige Handlungsfäden und einige Rätsel zu integrieren, die etwas mit Zauberfähigkeiten zu tun haben. Wir sind jedoch zu dem Schluss gekommen, dass andere, bereits existierende, ganz reguläre Items ein ebenbürtiger Ersatz sein können. Wir hatten also ursprünglich drei Tempel, die der junge Link erobern sollte, drei Tempel für den erwachsenen Link und drei, in denen er jeweils einen Zauberspruch erlernen sollte – aber stattdessen haben wir einen Tempel davon eliminiert. Im fertigen Spiel sind nun also 3 plus 3 plus 2, also 8 Tempel, zu finden. Irritiert hat uns allerdings die Tatsache, dass Nintendo für die 3DS-Neuauflage den in der Original-Version von 1998 weggelassenen Tempel nicht rekonstruiert hat.

EXPERTEN-WISSEN

Wir wollten von euch wissen: Wie viele Fackeln brennen im dunkelgrün markierten Raum (siehe Karte) des Schattentempels in **Ocarina of Time Master Quest**?

Und: Wie viele Rubine muss man in **Master Quest** ausgeben, wenn man als Kind alle erhältlichen Artikel des Maskenhändlers von Hyrule jeweils einmal kauft?

Die richtige Antwort lautete: Es brennen (wie das Auge der Wahrheit verrät) drei Fackeln. Es werden 110 Rubine fällig.

QUIZ-TICKER

Welt zu retten, verbleiben **4.320 Minuten**. Das entspricht drei Tagen. +++ Das Entwicklerstudio von **Oracle of Ages** ist u. a. für die **Mega-Man-Serie** bekannt. Es handelt sich um niemand Geringeres als Capcom. +++ Wenn ihr in **Oracle of Ages** das Passwort aus **Oracle of Seasons** eingebt, erwarten euch die Hexen **Koume und Kotake**. +++ Wer eine exklusive **Zelda**-Disc haben wollte, kaufte sich **The Wind Waker** oder das **Mario Kart: Double Dash!!-Pak**. +++ In **The Minish Cap** gibt es Maulwurfs-

N-ZONE HAT'S RECHERCHIERT

Die Redaktion ging brennenden Fragen auf den Grund …

DER MODUL-MYTHOS

Es befinden sich **Ocarina of Time**-Module im Umlauf, für die Sammler eine hohe Summe hinblättern. In der NTSC-Erstauflage des N64-Klassikers spuckt Ganondorf beispielsweise rotes Blut. Im Feuertempel sind zudem Klänge enthalten, die an islamische Musik erinnern und aufgrund von Protesten später ausgetauscht wurden. Die goldenen Module der Version 1.0 sind noch weitaus seltener als die grauen! Die meisten von euch dürften allerdings die Version 1.2 des Spiels besitzen. Die später veröffentlichte limitierte Edition von **The Wind Waker** sowie die **Zelda Collector's Edition**, die zusammen mit dem **Mario Kart: Double Dash!!**-Bundle verkauft wurde, enthält Version 1.2 von **Ocarina of Time**. Hier wurden aber die Zeichnungen auf den Felsblöcken geändert. Statt eines Halbmondes (das an muslimische Symbole erinnert) ist jetzt ein unverfängliches Logo darauf abgebildet. Die Virtual-Console-Fassung ist dazu identisch.

DAS NAMENS-GEHEIMNIS

Viele **Ocarina of Time**-Fans wunderten sich, als sie die 3DS-Neuauflage des N64-Klassikers zockten: Die Vogelscheuchen – im Original hießen sie Byron und Balzac – wurden plötzlich umbenannt. Sie trugen auf der 3D-Konsole die Namen Peter und Paul. Auch die Zimmerleute, die Link erst im Dorf Kakariko trifft, dann aus den Gefängniszellen der Gerudo-Festung befreit, wurden auf dem 3DS umgetauft. Sie trugen 1998 die Namen der Beatles, später jedoch hießen sie Baldo, Ben, Bodo und Bosco. Offenbar wollte Nintendo jegliche Bezüge zur Popkultur vermeiden.

handschuhe, einen magischen Krug und eine Fernzünder-Bombe – die **Greifenschwingen** jedoch nicht. +++ Den **gelben Link** sucht man in **Four Swords Adventures** vergeblich. Man steuert nur den roten, grünen und lilafarbenen Helden durch die Tempel. +++ Die GameCube-Version von **Twilight Princess** bietet eine **spiegelverkehrte Spielwelt**. +++ Dem **Tempel des Erdelements** stattet Link in **Phantom Hourglass** keinen Besuch ab. Diesen Dungeon besucht er in **Skyward Sword**. +++ Ohngwei, dem Anouki aus **Spirit Tracks**, gefällt die **Farbe Gelb** nicht. +++ **Skyward Sword** endet mit den Worten **„Link … Was wirst du nun tun?“**. +++

DIE KLEINE N-ZONE-SAMMLERFIBEL

Text | Christoph Kraus Zocken, aber bitte billig! Für geizige Nintendo-Fans ist Nintendos Spielewürfel die Konsole schlechthin. Wir stellen das Gerät und seine Hits vor.

DER GAMECUBE

UNSERE SERIE FÜR SAMMLER

N-ZONE 05/12	Das Nintendo 64
N-ZONE 06/12	Das Super Nintendo
N-ZONE 07/12	Das Nintendo Entertainment System
N-ZONE 08/12	Der Virtual Boy
N-ZONE 09/12	Der Game Boy
N-ZONE 10/12	Der Game Boy Color
N-ZONE 11/12	Der Game Boy Advance
N-ZONE 12/12	Das Pokémon mini
N-ZONE 01/13	**Der GameCube**
N-ZONE 02/13	Die NES-Rivalen (Master System, PC Engine)
N-ZONE 03/13	Die SNES-Rivalen (Mega Drive, Neo Geo)
N-ZONE 04/13	Die N64-Rivalen (Saturn, PlayStation)
N-ZONE 05/13	Die GameCube-Rivalen (PlayStation 2, Dreamcast, Xbox)

Wir dürfen vorstellen: Das ist Alex, die Hauptfigur des GameCube-Klassikers **Eternal Darkness**.

Welche Konsole eignet sich am besten dazu, in die Welt der Nintendo-Spiele einzutauchen? Die Antwort kann aus Sicht der N-ZONE-Redaktion nur lauten: der GameCube! Keine andere Hardware bietet eine so reichhaltige Palette an hochwertigen Serienablegern, kaum ein System hat so viele Hits hervorgebracht – und das alles mit modernen Grafik-Chips, nicht mit veralteter 2D-Level-Architektur. Als großer Trumpf kommt hinzu, dass der GameCube eine äußerst günstige Anschaffung ist. Für gerade mal 25 Euro wird die Würfelkonsole gehandelt, oftmals ist in diesem Preis sogar eine Memory Card enthalten. Da jubelt der Geldbeutel!

Quasi eine Wii?

Als die Wii vor sechs Jahren in Europa veröffentlicht wurde, behaupteten viele Fans, die Fuchtelkonsole sei nüchtern betrachtet nicht mehr als ein modifizierter GameCube in neuem Gehäuse. Selbst heute, zehn Jahre nach seiner Veröffentlichung am 3. Mai 2002, hat der kompakte Kubus immer noch eine beachtliche Leistung drauf. Man braucht nur die Discs **Metroid Prime** (bzw. den Nachfolger mit dem Untertitel **Echoes**) und **Metal Gear Solid: The Twin Snakes** ins Laufwerk zu legen, um festzustellen: Allzu weit ist die GameCube-Grafikpracht von gehobener Wii-Optik nicht entfernt. Lediglich die Auflösung gibt Anlass zur Kritik, denn der GameCube gibt – im Gegensatz zur Fuchtelkonsole – kein 480p-Signal aus. Wer jedoch ein RGB-Kabel verwendet, bekommt immerhin anständige Texturen auf den Schirm. Übrigens war die Wii-Fernbedienung in ihrer heutigen Form einst lediglich als Zubehör für den Spielewürfel geplant. Wir zweifeln allerdings stark daran, dass das clevere Eingabegerät auch als blankes Add-on so erfolgreich gewesen wäre.

Beim Spielen kräftig sparen

Wer mit dem Gedanken spielt, Verpasstes nachzuholen und sich den GameCube zu kaufen, der muss für ein üppiges Paket nicht viel Geld hinblättern. Unser Einkaufszettel (siehe rechts) veranschaulicht die Investitionskosten für ein hochwertiges Starterpaket, bestehend aus Hard- und Software. Zu bedenken ist allerdings, dass der Konsole in der Regel nur ein Scart-Kabel mit Cinch-Adapter beiliegt. Für RGB-Strippe, Memory Card und zusätzliche Controller sollte man jeweils 10 Euro einkalkulieren. Dann kann der Shopping-Spaß beginnen – denn viele Nintendo-Klassiker sind für einen wahren Spottpreis zu haben. Ob **Eternal Darkness: Sanity's Requiem** (geht im Schnitt für 8 Euro weg), **F-Zero GX** (10 Euro) oder **Pikmin** (weniger als 5 Euro): Angesichts dieser mickrigen Summen ist bewiesen, dass unser Hobby nicht ins Geld gehen muss.

IM CHECK

Welches GameCube-Zubehör ist Pflicht für Konsolenkäufer? Welches nicht?

⬆ KABELLOS

Mit dem Wavebird Controller zockt ihr ganz lässig ohne störenden Kabelsalat im Wohnzimmer. Einfach zwei handelsübliche AA-Batterien einlegen und den passenden Adapter in die Buchse stöpseln – schon seid ihr die Kings an der Konsole. Eine sehr gute und sinnvolle Investition, zumal der Controller auch mit dem ersten Wii-Modell funktioniert. Perfekt für Virtual-Console-Titel!

⬇ KAUM NUTZBAR

Hierzulande waren **Mario Party 6** und **7** sowie das Pinball-Spektakel **Odama** (von Kult-Entwickler Yoot Saito) die einzigen mikrofonkompatiblen Spiele. Aber lohnt es sich, das graue Zubehör, das an den zweiten Memory-Card-Slot angeschlossen wird, zu kaufen? Ganz klar nein! Nur um beim Flippern Sprechkommandos abzulassen und bei **Mario Party** zum Beispiel Fruchtsorten zu nennen, braucht man das Teil mit Sicherheit nicht.

⬆ VERNETZ DICH!

Ihr besitzt einen Game Boy Advance oder das grunderneuerte SP-Modell? Dann sollte euch das Linkkabel die Investition von 10 Euro durchaus wert sein. Allerdings gibt es kaum Spiele, die davon richtigen Gebrauch machen. Empfehlenswerte Titel sind etwa **The Legend of Zelda: The Four Sword Adventures** oder das Mehrspielerspektakel **Pac-Man Vs.** In **The Wind Waker** bekommt ihr eine Karte geboten, wenn ihr einen GBA angeschlossen habt.

⬇ NUR FÜR JAPANER

Für den sogenannten Panasonic Q blättern Kenner gut und gerne 400 Euro hin. Bei dem extravaganten Gerät handelt es sich um einen GameCube mit integriertem DVD-Player, verspiegelter Front und zahlreichen Anschlüssen für Lautsprecher und Videokabel. Doch die Anschaffung rentiert sich für europäische Zocker nur sehr bedingt, denn auf dem Q laufen ausschließlich japanische Spiele.

⬆ EIN KLEINER KOMMT GANZ GROSS RAUS

Was der Super Game Boy für SNES-Besitzer war, das ist der Game Boy Player für GameCube-Spieler. Mit dem schwarzen Zubehörteil, das an die Unterseite der Würfelkonsole geschraubt wird, lassen sich Game-Boy-Advance-Module bequem auf dem großen Fernseher spielen – mittels Linkkabel sogar gegen andere Mobilzocker. Es hat durchaus seinen Reiz, wenn vier Leute in **Mario Kart**-Turnieren gegeneinander antreten und einer von ihnen nicht auf einen winzigen Monitor blickt, sondern auf den groooooßen Fernsehschirm.

Stark nachgelassen

Trotz durchaus massentauglicher Spiele schaffte es der GameCube leider nicht, sich auf dem Markt gegen die PlayStation 2 von Sony und den neuen Mitbewerber aus dem Hause Microsoft, die Xbox, durchzusetzen. Nach anfänglicher Euphorie – zum Start waren ein gutes Dutzend Spiele erhältlich, viele weitere Umsetzungen folgten – produzierten die Hersteller immer weniger für den Kubus. Die letzten beiden Jahre im Lebenszyklus der Konsole herrschte absolute Ebbe: Nur vereinzelt kamen neue Titel auf den Markt und selbst die boten nicht unbedingt die allerbeste Qualität. Darunter zählen etwa **Chibi-Robo!** oder **Odama**. So weinte kaum noch jemand dem GameCube eine Träne hinterher, als dieser am 8. Dezember 2006 von der Wii abgelöst wurde. ■

Resident Evil 4 (dt.) gilt als das technisch opulenteste Action-Adventure, das es für den GameCube gibt. Kein Wunder: Es wurde auf zwei Discs ausgeliefert!

Metroid Prime (und ebenso der Nachfolger mit dem Untertitel **Echoes**) – entwickelt von den hochgelobten Retro Studios – ist ein Vorzeige-Shooter auf dem Spielewürfel.

Euer Spieleberater für Wii und DS: Unsere Profi-Tricks richten sich an Vollblut-Nintendo-Fans und helfen, wenn's nicht mehr weitergeht …

NEW SUPER MARIO BROS. U

Wii U – Freischaltbares und mehr für Marios neuesten Ausflug ins Pilzkönigreich

SUPERSTAR ROAD

Um Welt 9, die Superstar Road, freizuschalten, müsst ihr das Spiel einmal durchspielen und dabei alle Sternenmünzen in den Welten 1 bis 8 gefunden haben. Dann könnt ihr Welt 9 durch jede beliebige Röhre auf der Oberwelt betreten.

JEDERZEIT SPEICHERN

Wenn ihr **NSMBU** durchgespielt habt, wird außerdem die „Schnellspeichern"-Option durch ein normales Speichern ersetzt. Ihr könnt nun jederzeit euren Spielfortschritt sichern, nicht nur nach einem Schloss oder Mini-Schloss.

FEUERWERK

Am Ende jedes Levels könnt ihr ein Feuerwerk abbrennen. Dazu müssen in dem Moment, in dem ihr die Zielflagge berührt, die letzten beiden Ziffern auf der Uhr gleich sein. Bei 33 Sekunden gibt es dann drei Raketen, bei 55 Sekunden fünf usw. Außerdem bekommt ihr die Gelegenheit, von Toad ein Power-up für eure Itemleiste zu bekommen.

5-STERNE-SPIELSTAND

Wenn ihr bestimmt Bedingungen erfüllt, erscheinen Sterne neben eurem Speicherprofil. Für jede Aufgabe gibt es einen Stern, das Maximum sind fünf Sterne. Die Aufgaben lauten wie folgt:

- Besiege Bowser!
- Beende jedes Level!
- Sammle alle Sternenmünzen in den ersten acht Welten!
- Beende alle Levels der Superstar Road und sammle auch dort alle Sternemünzen!
- Finde alle 94 normalen und geheimen Levelausgänge!

LEVEL ÜBERFLIEGEN

In jenen Levels, die am Anfang in den Untergrund führen und am Ende wieder an die Oberfläche, könnt ihr das reguläre Durchspielen umgehen. Benutzt dazu eine P-Eichel und fliegt einfach am Anfang über die Wand hinweg aus dem Bild hinaus.

BATMAN: ARKHAM CITY ARMOURED EDITION

Wii U – Wir präsentieren euch zwei von unzähligen Easter Eggs, die in diesem Meisterwerk versteckt sind.

NORA FRIES FINDEN

Nachdem ihr Mr. Freeze besiegt habt, könnt ihr seine Frau Nora finden. Im Industriegebiet befindet sich ein Gebäude mit dem roten Schriftzug „North Gotham Dock". Allerdings ist die Eingangstür verschlossen, weshalb ihr euch über das Wasser dem Gebäude nähern müsst. Mit der Detektiv-Sicht seht ihr eine Tür, die sich aufsprengen lässt. Erzeugt mit den Eisgranaten eine Eisscholle und zieht sie mit der Batclaw zur Tür hin. Zerstört die Tür mit dem Explosivgel. Nun stehen nur noch ein Gang und einige Schläger zwischen euch und Nora, die sich in einem der Behälter versteckt. Kehrt danach zu Mr. Freeze zurück, um diese Nebenaufgabe abzuschließen.

CALENDAR MAN

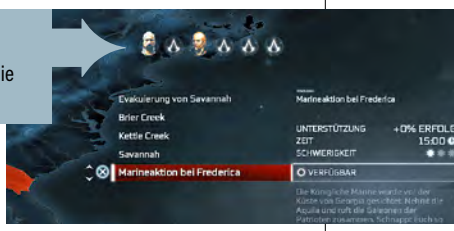
Im Untergeschoss des Gerichtsgebäudes findet ihr Calendar Man. Wenn ihr ihn an bestimmten Feiertagen besucht, erzählt er euch jeweils eine Geschichte. Ihr könnt entweder warten, bis der Tag tatsächlich gekommen ist, oder aber ihr stellt das Datum an eurer Konsole um.

25. Dezember 2011	(Weihnachten)
01. Januar 2012	(Neujahr)
14. Februar 2012	(Valentinstag)
17. März 2012	(St. Patrick's Day)
01. April 2012	
13. Mai 2012	(Muttertag)
17. Juni 2012	(Vatertag)
04. Juli 2012	(Unabhängigkeitstag)
16. August 2012	(St. Roch's Day)
03. September 2012	(Labour Day)
31. Oktober 2012	(Halloween)
22. November 2012	(Thanksgiving)
25. Dezember 2012	(Weihnachten)

ASSASSIN'S CREED 3

Wii U – Neun Tipps für mehr Spaß am Spiel

① Lasst andere für euch arbeiten!
Befreit einige Stadtteile, um Assassinen-Rekruten zu gewinnen. Schickt sie dann (ZL halten, dann Y drücken) auf Missionen in die Kolonien. Wenn ihr stets einige Rekruten auf diese Weise beschäftigt, schwimmt ihr bald im Geld.



② Upgrades durch Siedlungsausbau
Habt ihr durch das Erfüllen von Nebenmissionen eure Siedlung weit ausgebaut, könnt ihr nicht nur Handelswaren, sondern auch Upgrades für Connors Arsenal herstellen. Insbesondere das neue Kriegsbeil sowie größere Munitionstaschen helfen euch weiter!

③ Die Rauchbombe ist euer Freund!
Im Spiel kann es vorkommen, dass ihr von Gegnern verfolgt werdet, die Connor im Sprint locker einholen. Solch hartnäckige Jäger bremst ihr problemlos mit einer Rauchbombe aus.

⑤ Die „Aquila" richtig upgraden
Die zwei wichtigsten Upgrades für euer Schiff sind mehr Kanonen und ein verstärkter Rumpf. Alle weiteren Verbesserungen erachten wir als nicht unbedingt nötig, um die Seefahrtsmissionen zu bestehen.

④ Jagt nur im Vorbeigehen!
Extra auf die Jagd nach Tieren zu gehen, ist ganz schöne Zeitverschwendung. Denn wenn ihr in eurer Siedlung oder dem Grenzland unterwegs seid, laufen euch ohnehin ständig Wildtiere über den Weg. Die erlegt ihr mit einem flotten Spurt-Angriff und geht dann weiter eures Weges.

⑦ Erkundet die Keller!
In den Städten könnt ihr durch das Erkunden der Keller neue Schnellreisepunkte freischalten. Tut euch den Gefallen und beschäftigt euch eine Weile damit. Ihr werdet die Städte verdammt oft bereisen und die Schnellreisepunkte ersparen euch auf Dauer sehr viel öden Leerlauf. Dazu ein Tipp: Findet ihr in den Kellern Sprengstoff-Fässer, ist eine zerstörbare Barriere nicht weit. Nutzt eure Adlerauge-Fähigkeit!

⑥ Schleichmission? Keine Panik!
Hier lauert viel Frust, doch bleibt ruhig, lasst die Finger von der Sprint-Taste und nutzt jede Deckung, die euch zur Verfügung steht. Bedenkt, dass euch die Spieleentwickler stets ein passendes Versteck anbieten. Beim Beschatten von Personen gibt es immer mehrere Momente, in denen sich eure Ziele umdrehen. Haltet Abstand und seid bereit unterzutauchen. Zur Not hilft hier das Auswendiglernen dieser Hotspots.

⑧ Lernt das neue Konter-System!
In den Kämpfen reicht es nicht mehr, auf die Y-Taste zu hämmern, um alle Konflikte zu überstehen. Vielmehr haltet ihr die A-Taste, ein Konter wird ausgelöst und dann drückt ihr je nach Bedarf Y (Konter-Angriff), X (Zubehör-Aktion) oder die B-Taste (Entwaffnen des Gegners). Probiert, welche Aktionen bei welchen Gegnertypen funktionieren. Mit der B-Taste bringt ihr außerdem eure Widersacher aus dem Gleichgewicht oder verwendet den Gegner als menschlichen Schutzschild gegen Schüsse.

⑨ Probiert alle Waffen aus!
Jede Waffengattung bringt ihr eigenes Move-Repertoire mit sich und Connors wilde Kampfmoves sind ein echter Hingucker. Da wäre es schade, wenn ihr nur einen Teil seiner Kampfakrobatik zu sehen bekommt, weil ihr nur Tomahawk und versteckte Klingen nutzt. Experimentiert also herum!

NINTENDO LAND

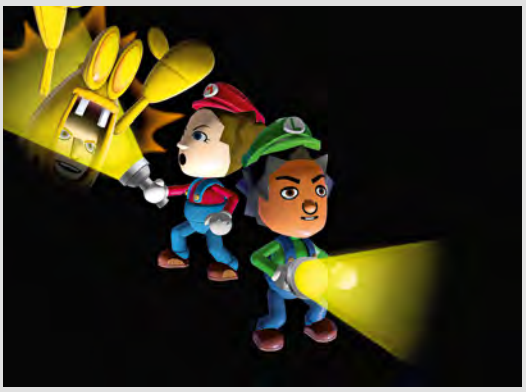
Wii U – Freischaltbare Extras

Bei einigen Minispielen könnt ihr zusätzliche Levels freischalten, indem ihr folgende Bedingungen erfüllt:

DONKEY KONG'S CRASH COURSE
Kurs 2: Spiele Kurs 1 zweimal durch.
Kurs 3: Spiele Kurs 2 zweimal durch.
Kurs 4: Spiele Kurs 3 einmal durch.

METROID BLAST
Beende die 20 regulären Missionen, um zehn Extra-Missionen freizuschalten.

LUIGI'S GHOST MANSION
Spiele 20 Runden, um zwei zusätzliche Levels für die spaßigste Attraktion des Vergnügungsparks freizuschalten.

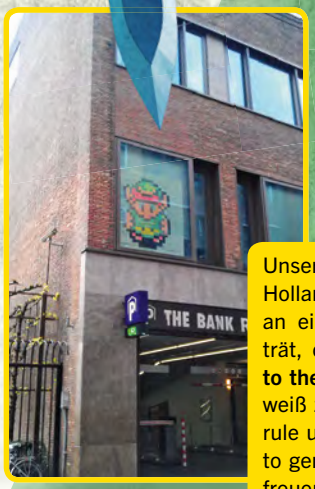


HYRULE IST ÜBERALL!

Wir präsentieren diesmal kuriose Fundstücke aus der Zelda-Welt!

Christian Heß ist offensichtlich nicht nur ein riesiger **Zelda**-Fan, sondern auch leidenschaftlicher Bäcker. Er griff wenige Tage vor dem ersten Adventssonntag zu Nudelholz, Puderzucker und Backblech, um stilechte Triforce-Plätzchen zu backen. Ein Hoch auf solche Backkunst!

Kevin Lau hat uns einen Schnappschuss geschickt, auf dem er gerade den Mysterien des Zelda-Universums auf den Grund geht. Das Bild zeigt Kevin im Moment der „Erleuchtung". Schließlich werden geneigte **Zelda**-Fans das Rumble Pak in seiner Hand als Stein des Wissens wiedererkennen. Hyrule ist eben überall!



Unser Leser Frederik Maaßen machte jüngst Urlaub in Holland – genauer gesagt in Amsterdam – und fand dort an einer Häuserwand (in einem Fenster) ein Link-Porträt, das wohl dem Super-Nintendo-Meilenstein **A Link to the Past** entsprungen ist. Frederik schreibt dazu: „Ich weiß zwar nicht, warum Link in Holland und nicht in Hyrule unterwegs ist, aber ich habe natürlich ein Beweisfoto gemacht und Euch im Anhang beigefügt. Würde mich freuen, wenn Ihr das in einem Eurer nächsten Hefte abdrucken könntet." – N-ZONE meint: Gern doch!

BAU DEN PROMii!

Im beliebten ProMii-Wettbewerb zählen Kreativität, ein geübter Umgang mit dem Mii-Maker … und ein gutes Maß an Vorstellungsvermögen!

Diesmal ist – anlässlich seiner Wiederwahl zum amerikanischen Präsidenten – ein Mii von Barack Obama gefragt. Seid kreativ und erstellt ein möglichst originalgetreues Mii des US-Oberhaupts. Das Mii müsst ihr unbedingt mit dem Nintendo 3DS erstellen und auf eine SD-Karte exportieren, damit ihr uns die Bilddatei per E-Mail an redaktion@n-zone.de zuschicken könnt. Der Einsendeschluss ist der 01. Januar 2013.

Mii

Uli Hoeneß

Letzten Monat haben wir euch gebeten, uns ein Mii von Uli Hoeneß zu schicken. Die Jury empfand die Figur von Maximilian Dolle als sehr gelungen. Für alle, die das Mii des erfolgreichen Fußball-Managers und Wurstfabrikanten auf ihren 3DS kopieren möchten, empfehlen wir das Abknipsen des QR-Codes links. Viel Spaß!

N-ZONE WETTET, DASS ...

DIE LETZTE WETTE:

Wir verlangten von euch, uns ein Foto zu schicken, auf dem man einen VHS-Rekorder im Hintergrund erkennt. In eurer linken Hand musste sich ein Telefon mit Wählscheibe befinden, während ihr mit der rechten Hand die nagelneue Wii U halten solltet. Wir gratulieren Josefine Söllner, Vanessa Delong, Matthias Michalek, Robin Winopal, Janek Wuigk, Leonard Seidler, Dennis Steffmann, Alexander Marx, Janek Wuigk, Stefan Koller, Lars Wilhelm, Marco Rechberger, Pascal Schmitz und Birgit Raatz zur erfolgreich erfüllten Wette. Drei Leser – nämlich die drei Erstgenannten – wurden nach dem Zufallsprinzip ausgewählt und freuen sich auf ein kleines Überraschungspaket. Herzlichen Glückwunsch!

DIE WETT-EINLÖSUNG:

Weil sich Thomas im letzten Monat irrte, musste er einen Tag lang ein T-Shirt mit dem Aufdruck „Ich bin der größte Pokémon-Fan“ tragen. Bitte-sehr, hier ist es zu sehen!

DIE AKTUELLE WETTE:

Unser Christoph wettet, dass es keine drei Leser gibt, die folgende Aufgaben erfüllen:

1. **Ihr schickt uns ein Foto, auf dem man eine GameCube-, eine Wii- und eine Wii-U-Disc am Weihnachtsbaum hängen sieht.**
2. **Auf eurem Kopf befindet sich Lametta – und an euren Ohren hängt jeweils ein Strohstern.**
3. **In eurer Hand befindet sich ein Originalkarton von NES, SNES oder N64.**

Falls er sich irrt und drei Leser die Aufgaben schaffen, verpflichtet er sich, einem Leser ein nachträgliches Weihnachtsüberraschungspaket zu schenken.

DIE PREISE:

Unter allen Lesern, die die Wettbedingungen erfüllen, verlosen wir drei Überraschungspakete. Schickt uns eure Beweisfotos bis zum 01. Januar 2013 als Mail an redaktion@n-zone.de!

DU, SAG MAL!

DER IDEEN-WETTBEWERB

Mit dieser lustigen Einsendung amüsierte Marian die Redaktion im letzten Monat.

Jetzt seid ihr dran: Was sagt das Mii in dieser Szene aus **Nintendo Land**? Im nächsten Heft kürt die N-ZONE-Jury die lustigste Einsendung und stellt sie im Spielerforum vor. Schickt eure Texte bis zum 01. Januar 2013 an redaktion@n-zone.de!

DIE GROSSE Wii-U-SILVESTERFETE

Wir suchen die besten Nintendo-Partymacher Deutschlands!

Immer wieder zeigt uns Nintendo in Werbespots und Zeitungsanzeigen, wie mehrere Leute gemeinsam im Wohnzimmer herumhampeln oder wie Oma und Opa fröhlich mit dem Enkel **Wii Fit** spielen. Aber seien wir mal ganz ehrlich: So zockt doch niemand ernsthaft! Wir sind es jedenfalls gewohnt, dass Chipstüten auf dem Couchtisch liegen, dass manch ein Gast gelangweilt aus dem Fenster blickt statt auf den Fernseher zu starren und dass ältere Herrschaften erst gar keine Lust auf Videospiele haben. Daher wollen wir ganz genau wissen, wie bei euch gespielt wird!

SO ZOCKT DOCH KEINER!

Die neue N-ZONE-Aktion

Ihr veranstaltet eine Silvesterfete und habt eure Freunde eingeladen, um gemeinsam **Nintendo Land** zu zocken? Die Getränke sind kalt gestellt, die Pommes habt ihr schon im Backofen auf dem Blech ausgebreitet und der Spaß kann losgehen? Wir wollen in der nächsten N-ZONE die besten Partys vorstellen, bei denen die Wii oder die Wii U im Vordergrund stehen. Schickt uns an redaktion@n-zone.de eure besten Schnappschüsse und nennt uns unbedingt folgende Informationen:

- **Wo habt ihr fett gefeiert?**
- **Welches Spiel hat sich als Partykracher entpuppt?**
- **Welches Spiel hat die Stimmung vermiest?**
- **Wie war die Resonanz auf Nintendos Konsole?**

Wir freuen uns auf eure Party-Schnappschüsse, die ihr uns bis zum 1. Januar 2013 schickt! In der nächsten N-ZONE stellen wir alle Einsendungen vor.

TESTEN UND FETT SPAREN!

Zum Kennenlernen:
Holt euch jetzt mit dem N-ZONE-Mini-Abo 3 Ausgaben für schlappe € 7,80!
Zusätzlich gibt es eines der beliebten **The Legend of Zelda**-Manga-Taschenbücher oder das aktuelle **N-ZONE**-Sonderheft 01/12 zum Wii-Megahit **Zelda: Skyward Sword** gratis.

Jetzt 33% Rabatt

The Legend of Zelda: A Link to the Past
(Taschenbuch) von TOKYOPOP!

ODER

The Legend of Zelda: The Minish Cap
(Taschenbuch) von TOKYOPOP!

ODER

The Legend of Zelda: Phantom Hourglass
(Taschenbuch) von TOKYOPOP!

ODER

Sonderheft 01/12 The Legend of Zelda: Skyward Sword

Das **Zelda**-N-ZONE-Sonderheft inklusive Komplettlösung, XXL-Test, Poster, Kalender u. v. m.

N-ZONE

Einfach und bequem online abonnieren:

shop.n-zone.de

Dort findet ihr auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von N-ZONE und weiteren COMPUTEC-Magazinen.

http://shop.n-zone.de oder Coupon ausgefüllt abschicken an: Deutschland, Österreich, Schweiz & weitere Länder: Computec Kundenservice, 20080 Hamburg, E-Mail: computec@dpv.de, Tel.: 01805-7005801*, Fax: 01805-8618002* (* 14 Cent/Min. aus dem dt. Festnetz, max. 42 Cent/Min. aus dem dt. Mobilfunknetz)

☒ JA, ich möchte das Mini-Abo der N-ZONE. Senden Sie mir 3 Ausgaben für nur € 7,80!

Absender *(bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):*

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer (für evtl. Rückfragen)

E-Mail-Adresse (für weitere Informationen)

- Gefällt mir N-ZONE, so muss ich nichts weiter tun. Ich erhalte das Heft jeden Monat frei Haus – die Versandkosten übernimmt der Verlag.
- Das Abo (€ 40,00/12 Ausg. (= € 3,33/Ausg.); Österreich € 47,50/12 Ausg.; sonst. Ausland € 52,00/12 Ausg.) kann ich jederzeit kündigen, Geld für schon gezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück.
- Gefällt mir N-ZONE wider Erwarten nicht, so gebe ich spätestens 14 Tage nach Erhalt des zweiten Heftes kurz schriftlich Bescheid. Postkarte oder E-Mail genügt.
- Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.
- Preise inkl. MwSt. und Zustellkosten
- Widerrufsrecht: Die Bestellung kann ich innerhalb der folgenden 14 Tage ohne Begründung beim COMPUTEC-Kundenservice, 20080 Hamburg, in Textform (z. B. Brief oder E-Mail an computec@dpv.de) oder durch Rücksendung der Zeitschrift widerrufen. Zur Fristwahrung genügt die rechtzeitige Absendung.

❒ Ich bin damit einverstanden, dass mich Computec Media AG per Post, Telefon oder E-Mail über weitere interessante Angebote informieren darf.

Bitte senden Sie mir folgendes Gratis-Extra:

❒ **Zelda-Taschenbuch A Link to the Past** (Prämien-Nr.: 1107837)
❒ **Zelda-Taschenbuch The Minish Cap** (Prämien-Nr.: 1107849)
❒ **Zelda-Taschenbuch Phantom Hourglass** (Prämien-Nr.: 1107848)
❒ **N-ZONE-Sonderheft The Legend of Zelda: Skyward Sword** (Prämien-Nr.: 70168014)

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

862344

❒ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit in Deutschland ca. 2–3 Wochen)

Kontoinhaber:

Konto-Nr.

BLZ

Kreditinstitut:

❒ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit in Deutschland ca. 6–8 Wochen)

Datum, Unterschrift des Abonnenten (bei Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

Diese Rubrik gehört euch: Hier kommen die besten 3DS-Zocker Deutschlands zu Wort und vernetzen sich in unserer großen Community!

MACHT MIT IN DER MARIO-KART-COMMUNITY!
Mit diesem Code seid ihr dabei: **46-5144-9582-1459**
und auf www.facebook.com/nzonesuperliga!

ONLINE-LUST UND -FRUST

N-ZONE wollte von euch wissen: Was stört euch am Nintendo Network am meisten? Und weshalb zockt ihr Mario Kart 7 und Co. gern übers Internet? Diesmal kommen sieben Leser zu Wort, die uns ihre Meinung schildern.

⬇ AUSGEPLAUDERT

Ich finde es doof, dass man nicht via 3DS miteinander sprechen kann und dass man keine Freundschaftsanfragen an denjenigen senden kann, gegen den man im Moment zockt. Im Übrigen ist der **Nintendo Briefkasten** zu schlecht und zu langsam, um eine ordentliche Unterhaltung zu führen. Ich finde, es sollte so kommuniziert werden können wie auf der PS3. Dafür ist der Briefkasten immerhin kostenlos und die Verbindungen sind optimal.

Simon Geiler

⬆ FALSCH VERBUNDEN?

Der manchmal sehr lange andauernde Verbindungsaufbau und gerade bei **Mario Kart 7** die immer wieder auftretenden Netzwerk- bzw. Verbindungsfehler sind manchmal wirklich etwas nervtötend. Allerdings muss ich sagen, dass mir die Online-Vernetzung in den Spielen sehr gut gefällt. Da leistet Nintendo wirklich gute Arbeit. Gerade bei Multiplayer-Spielen wie **Mario Kart 7** oder **Mario Tennis Open** ist das Online-Angebot sehr gut.

Emanuel van Weimar

⬆ FACEBOOK MOBIL

Mir gefällt besonders gut, dass man mit dem Nintendo 3DS schnell mal ins Internet gehen kann – zum Beispiel, um etwas auf Wikipedia nachzugucken oder Facebook aufzurufen. Ich bin übrigens gerade mit dem 3DS eingeloggt. Für alle, die es nicht wissen: Wer Facebook (über die URL www.fb.com, Anm. d. Red.) mit Nintendos Internetbrowser aufruft, bekommt automatisch die gleiche Version angezeigt wie auf dem Handy.

Kevin Deichert

⬆ 1A ROUTER-REICHWEITE

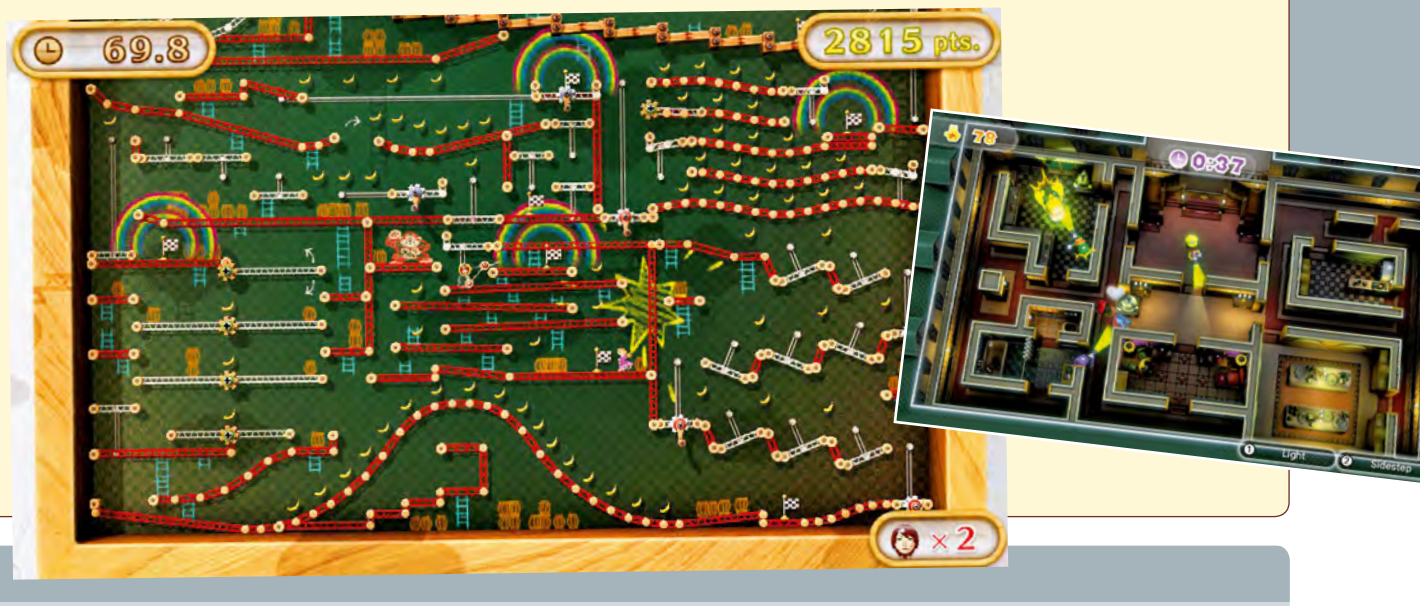
Was mich immer stört, ist die ewige Warterei bei 3DS-Spielen. Ich habe zwar vollen Netzwerk-Empfang, aber trotzdem muss ich oft sehr lange warten. Und das, obwohl ich prinzipiell von der Reichweite des Signals zwischen 3DS und Router sehr begeistert bin. Ich würde allerdings gerne YouTube-Videos auf der Konsole abrufen. Da ist ein Update längst überfällig.

Stefan Schmidt

DER HIGHSCORE-WETTBEWERB IST ZURÜCK!

Rekordknacker, aufgepasst! Wir suchen die N-ZONE-Leser mit den besten Highscores in Nintendo Land. Und das müsst ihr tun:

1. Legt eine Nintendo-ID an und erlaubt der Wii U, Spieldaten über das Internet auszutauschen.
2. Versucht, in **Nintendo Land** so viele Stempel wie möglich zu erspielen und die Prozentangabe, die in eurem Profil unter dem Punkt „Fortschritt“ angezeigt wird, zu erhöhen.
3. Klickt auf der Plaza mit dem Touchpen auf euer Mii und lasst auf dem Bildschirm den Vorhang herunter.
4. Drückt auf den Home-Button, dann auf „Miiverse“, nun auf „Posten“ und veröffentlicht einen Screenshot von dieser Szene in der Community. Nennt uns bis zum 01. Januar 2013 die Anzahl der gesammelten Stempel und euren Fortschritt, und zwar per Mail an redaktion@n-zone.de. Gebt auch unbedingt eure Nintendo-ID bekannt.



BESSER SHOPPEN

Der eShop hat sich in letzter Zeit gut gemausert und ich denke, dass mittlerweile wirklich für jeden etwas dabei sein dürfte. Auch herunterladbare Zusatzinhalte, wie sie bei **New Super Mario Bros. 2** (und übrigens ebenso bei dem Nintendo-3DS-Malkurs **New Art Academy: Lerne neue Techniken und teile Deine Werke!** sowie dem Musikspiel **Theatrythm Final Fantasy**, Anm d. Red.) angeboten werden, halte ich für eine überaus sinnvolle Ergänzung und durchaus etwas, das in Zukunft weitergeführt und ausgebaut werden kann.

Emanuel van Weimar

MARIO KART 7 AUF DEM DORF

Ich habe eine 1k-Leitung – auf dem Dorf gibt es halt nicht mehr. Sämtliche Online-Serien (selbst solche, die einen guten Ping erfordern wie **Call of Duty** oder **Battlefield**) laufen sehr gut, nur auf die **Mario Kart 7**-Server komme ich nicht rauf wegen Verbindungsabbrüchen. Und wenn das Spiel dann trotzdem einmal läuft, werden die Rennen nach drei Sekunden asynchron dargestellt.

Martin Reichelt

VIEL LOB, WENIG KRITIK

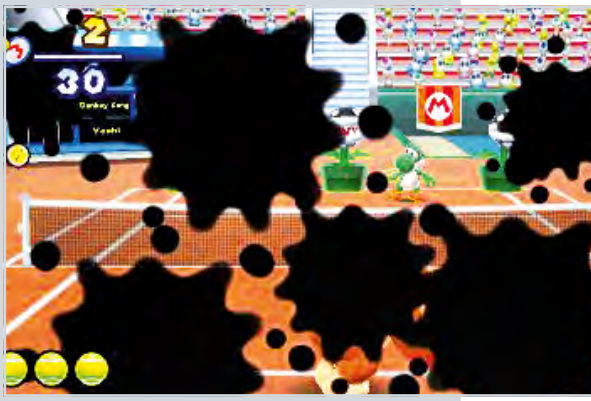
Nintendo sollte es erlauben, dass man auch ohne vorher eine DS-Verbindung einzurichten auf dem 3DS die alten DS-Spiele online spielen kann! **Nintendo Video** ist auch nicht das Beste, weil da auch nur einmal pro Woche neue Videos reinkommen, die eigentlich nicht sonderlich interessieren – wie Sky-3D-Werbung, denn die meisten haben gar kein Sky-Abo oder einen 3D-Fernseher. Gut ist aber, dass man **EuroSport Watts** gucken kann, da hab ich auch mal was zu lachen. Super ist aber auch **Professor Layton** mit dem Rätsel des Tages!

Dennis Schrage

SCHLECHTE VERLIERER

Ich bin vom Punktesystem und der Fairness in Online-Matches sehr enttäuscht! Als Beispiel: In **Mario Tennis Open** spiele ich gegen jemanden und mein Gegner verliert. Beim entscheidenden Punkt schaltet der Gegner sein System aus … und wer verliert die Punkte? Natürlich ich! Auch die Tatsache, dass vorzeitige Spielabbrüche nicht bestraft werden können, finde ich schlecht. So tritt garantiert keine Besserung in puncto Fairplay ein, Nintendo!

Allen Tsitak



LESERZITATE

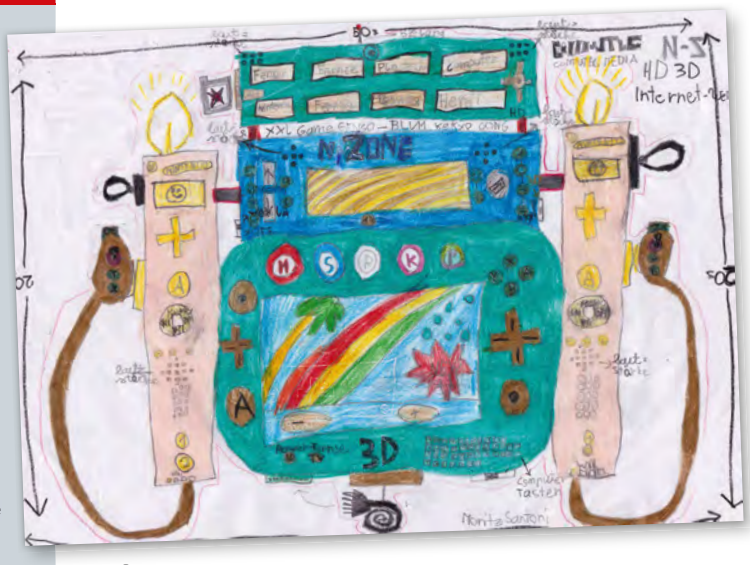
Ich bin es ziemlich leid, im Spieleregal nach ordentlichen Titeln zu suchen. Daher dachte ich mir, dass sich das Problem mit den neuen Spielen bei der Wii U endlich ändern könnte. Wenn ich dann aber auf Starttitel wie **Ben 10: Omniverse** gucke, platzen meine Träume sofort. Vermutlich wird dann nach einem Jahr ein Spiel wie **Mein erstes Katzenbaby U** den hochwertigen Spielen den Platz im Spieleregal rauben. Dann hätte die frisch erschienene Wii U vermutlich keine Chance gegen die ältere PlayStation 3, da Ramschtitel auf Sonys Konsole nicht so stark verbreitet sind wie auf Nintendos. Langsam hab ich echt das Gefühl, dass Nintendo nicht einmal mehr mitbekommt, welche Spiele für ihre Konsole erscheinen. Viele Grüße auch an Cranky!

SIMON WILKE

Mein erstes Erlebnis mit **Zelda: Ocarina of Time** fand in einem Kaufhaus statt. Ich weiß zwar nicht mehr wieso, aber ich war damals wegen irgendetwas betrübt – ein schlechter Tag in der Schule, was auch immer. Als ich dann auch noch meinen Bus nach Hause versäumt habe und auf den Nächsten warten musste, habe ich ein Kaufhaus aufgesucht, um mir die Langweile derweil ein wenig zu vertreiben, als ich auf die kleine Videospielecke gestoßen bin. Da es schon abends war, war auch niemand dort. Zu meiner Freude waren die TVs noch angeschaltet und als ob das nicht schon Grund genug zur Freude war, lag noch ein Spiel in der Nintendo-Konsole, das ich noch nie gesehen hatte – es war **Ocarina of Time**. Das erste Mal an diesem Tag huschte mir ein Lächeln über die Lippen und als ich die erste Truhe öffnete, meine erste Skulltula im harten Kampf besiegte und alle **Zelda**-typischen Erlebnisse in mich aufgesogen hatte, waren die Negativerlebnisse des Tages vergessen. Schön, dass es so ein tolles Hobby gibt, das uns immer wieder einen Tag versüßen kann und uns selbst an Regentagen einen Regenbogen schenkt.

SEBII

ZEICHENTALENT



MORITZ UND DIE Wii U

Sehr geehrte Damen und Herren, wir haben mittlerweile seit zwei Jahren das Abo Ihrer tollen Zeitschrift. Mein Sohn Moritz (8 Jahre) kann es immer kaum erwarten, bis der Postbote das neue Heft vorbeibringt. Er ist ein großer **Mario**-, **Sonic**- und **Kirby**-Fan und liest immer die zahlreichen Artikel. Zudem wartet er bereits ungeduldig, bis die neue Wii U erhältlich ist. In der Zwischenzeit hat er bereits ein Bild gemalt, vielleicht können Sie es in einer der nächsten Ausgaben veröffentlichen, Sie würden ihm eine große Freude bereiten.

N-ZONE: Nichts zu danken! Wir haben uns sehr über die liebevolle Zeichnung gefreut, die vor Details regelrecht strotzt. Sogar an die N-ZONE-Gravur hat Moritz gedacht – Wahnsinn!

Vielen Dank aus Südtirol und weiterhin viel Erfolg mit Ihrer tollen Zeitschrift!

SANTONI EGON

PRIVATSPHÄRE

Hallo N-ZONE!
Erst mal muss ich euch loben. Ihr seid das beste Magazin in Sachen Nintendo DS und 3DS.

N-ZONE: Danke für die Blumen, aber jetzt her mit der ersten Frage!

Ich heiße Kathrin Himmelstoß und besitze einen DS Lite. Wenn ich den 3DS kaufe und mir aus dem eShop Spiele herunterladen will, tue ich das ja direkt mit der Konsole. Muss ich mich dazu vorher irgendwo anmelden? Oder anders gefragt: Was wollen die von mir alles wissen? Kann ich meinen Account, nachdem ich die Guthabenkarte aufgebraucht habe, wieder löschen oder bleibt man registriert?

N-ZONE: Du hast offenbar große Bedenken, was deine Privatsphäre und die Verwendung deiner Nutzerdaten betrifft. Wir dürfen Entwarnung geben: Du musst prinzipiell gar nichts angeben, nicht einmal deinen Namen. Sofern du dir eShop Points – die offizielle Währung in Nintendos Online-Shop – als Guthabenkarte zulegst, geht alles ganz anonym. Niemand erfährt, wer du bist, woher du kommst und welche Schuhgröße du hast. Die einzigen Daten, die auf der Konsole gespeichert werden, sind die heruntergeladenen Software-Titel und deine System-ID. So kann Nintendo im Falle eines Defekts feststellen, welche Spiele du bereits gekauft hast, damit du sie dir abermals (kostenlos) herunterladen kannst.

Kann man immer alle Spiele herunterladen oder verschwinden sie nach geraumer Zeit wieder?

N-ZONE: Die Vergangenheit hat auf der Wii gezeigt, dass bestimmte Spiele mit der Zeit aus dem eShop entfernt werden, zum Beispiel jüngst die Donkey Kong Country-Trilogie. Man muss also auch auf dem 3DS damit rechnen, dass manche Titel mit der Zeit aus dem Internet-Laden fliegen.

Was noch eine Anregung wäre: Bitte packt mehr Gewinnspiele ins Heft – pro Heft immer ein Rätsel mit Preisen, so wie das tolle **Zelda**-Retro-Quiz!

KATHRIN HIMMELSTOSS

GESUCHT UND GEFUNDEN

Hallo liebes N-ZONE-Team,
erst mal möchte ich euch für eure jeden Monat tolle N-ZONE danken. Ich bin ein Fan seit der ersten Ausgabe! Das Heft ist stets super-informativ und hat mich auch schon vor einigen Fehlkäufen bewahrt. Weshalb ich mich noch melde: Da ich auch ein Riesen-Nintendo- und auch **Zelda**-Fan bin (und das Foto von Davina einmalig ist), habe ich in meiner N-ZONE-Sammlung gekramt und glücklicherweise noch einen Satz der **Zelda**-Konsolensticker gefunden. Ich wäre bereit, sie ihr zu geben – von Fan zu Fan.

N-ZONE: Da wird aber jemand glänzende Augen bekommen. Davina freut sich bestimmt tierisch über die Zelda-Aufkleber, die sie im letzten Heft noch händeringend gesucht hat.

Macht mit eurer Arbeit weiter so!

DOMINIK HARNISCH

DEFEKT ODER WAS?

Hallo N-ZONE-Redaktion,
ich brauche eure Hilfe, denn ich weiß nicht, was ich mit meinem 3DS machen soll. Fast jedes Mal, wenn ich eine Karte in den Slot stecke, nimmt mein 3DS sie nicht an. Es steht dann auf dem Bildschirm: „Es ist keine Karte im Kartenschlitz eingesteckt". Neulich ist mir das auch während des Spielens von **Kingdom Hearts 3D** passiert: Mitten im Spiel – ich hatte natürlich nicht abgespeichert und mein letzter Speicherpunkt war auch schon lange her – wird der Bildschirm schwarz und da steht: „Karte wurde entfernt. Bitte halte den Power-Knopf gedrückt, um das System auszuschalten." – Außerdem stürzt er mir öfters ab,

Die Bilderfolge zeigt: Timo zerlegte einen herkömmlichen DS Lite (erstes Bild) in seine Einzelteile (zweites Bild) und färbte das Gehäuse vollständig um (drittes Bild). Respekt!

z.B. manchmal, wenn ich in das Home-Menü zurückkehren will, drücke ich auf den Knopf und es passiert gar nichts. Selbst im laufendem Spiel kann ich dann gar nichts mehr anstellen. Jetzt weiß ich nicht, was ich mit meinem System machen soll. Vielleicht könnt ihr mir helfen.

N-ZONE: Das riecht nach einem Hardware-Defekt. Wende dich dazu am besten an den Nintendo-Kundenservice. Die Damen und Herren sind von Montag bis Freitag, jeweils von 13 bis 17 Uhr, telefonisch unter 06026/2004000 erreichbar.

Aber jetzt mal was ganz anderes: Was haltet ihr von meinem selbst umgebauten DS Lite?

N-ZONE: Da hat sich aber jemand mächtig ins Zeug gelegt. Wir vermuten mal, du hast das gesamte Gehäuse mit einem Feinmechaniker-Schraubsatz entfernt und neu eingefärbt? Coole Sache!

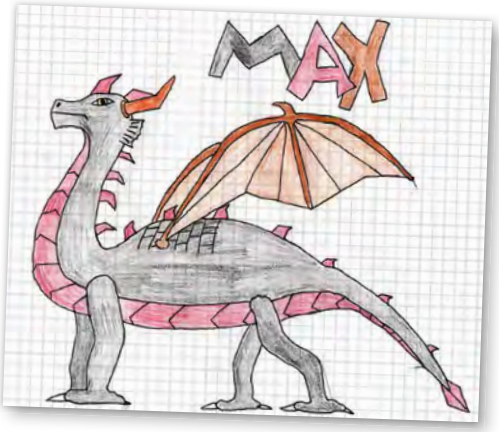
Vielen Dank und schöne Grüße

TIMO FIESELER

MAXI-DRACHE

Hallo N-ZONE,
ich habe hier ein Bild gemalt, das als gute Ergänzung für die Spiele Super Smash Bros., Skylanders Giants und für ein weiteres Spyro-Spiel passen würde, und würde euch daher bitten, dieses Bild an die für diese Serien zuständigen Spielehersteller zu schicken. Der Name dieses Charakters ist mit auf dem Bild zu sehen (die Figur heißt Max, Anm. d. Red.). Vielen Dank und macht weiter mit eurem Magazin!

MAXI SCHALLER



N-ZONE: Hui-ui-ui!

Außerdem möchte ich euch sagen, dass ihr einfach die Besten seid. Sowohl das Heftdesign als auch der Inhalt sind perfekt. Besonders gefallen mir „Du, sag mal“ und „Warios Sinnlos-Wissen“. Die Wetten finde ich auch superklasse.

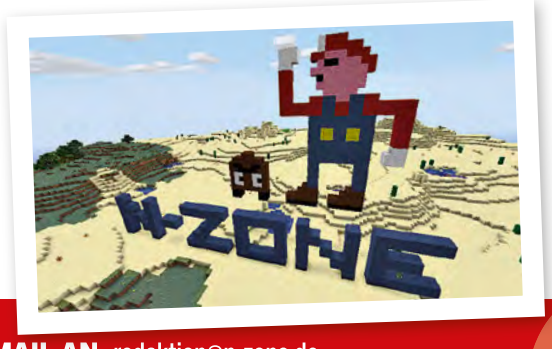
N-ZONE: Das freut uns sehr. Wir geben dein Lob gern auch an unseren freien Mitarbeiter Wario weiter.

Ich wünsche euch noch liebe Grüße von meiner Familie und weiterhin viel Erfolg mit eurem Heft.

JANNICK HUMM

MINECRAFT

Hi N-ZONE!
Ich habe euch etwas in Minecraft gebaut (siehe Bild).



DATEN-TRANSFER

Muss ich, wenn ich meine 3DS-Daten von meiner SD Card auf eine andere ziehen will, die Daten unbedingt ausschneiden und auf der neuen SD Card einfügen oder kann ich die Daten auch einfach kopieren und z.B. noch auf meinem PC als Datensicherung abspeichern?

N-ZONE: Das ist möglich und auch empfehlenswert. Aber bedenke, dass alle gespeicherten Software-Titel an eine bestimmte Konsole gebunden sind.

Warum sind in manchen Remakes von Spielen (mir sind vor allem Zelda-Spiele aufgefallen) im Vergleich zu den Originalen abgesehen von der Grafik häufig größere Änderungen anzutreffen?

N-ZONE: Der Grund ist simpel: Die Entwickler möchten gleichermaßen die Spieler von einst mit Neuerungen überraschen und ebenso neue Zocker ansprechen. Bei anderen Spielen werden oftmals inhaltliche Änderungen vorgenommen, um beispielsweise dümmliche Dialoge oder Wortwitze, die im heutigen Umfeld nicht mehr passen, zu korrigieren.

Das war’s so weit von mir, euer Magazin ist natürlich total gut gemacht und ich denke, ihr seid genauso gespannt wie ich, was Nintendo im nächsten Jahr alles für Spiele aus dem Hut zaubern wird.

JOSEPH JACHMANN

SCHREIBT UNS EINE E-MAIL AN: redaktion@n-zone.de

ODER SCHICKT EUER ANLIEGEN PER POST AN: Computec Media • Redaktion N-ZONE • Dr.-Mack-Str. 83 • 90762 Fürth

WIE MINI? Wii MINI!

Nintendo bringt auf der anderen Seite des großen Teichs überraschend ein neues Wii-Modell heraus – ohne Internetverbindung! Wir diskutieren, was es damit auf sich haben könnte!

Christoph: Nun, Thomas, was verbindet das NES mit der Wii?
Thomas: Etwas, das auch ich mit den beiden gemeinsam habe: Wir gehören zum alten Eisen. Stimmt's oder habe ich recht?
Christoph: Auch wenn ich jetzt ein bisschen flunkere: Du liegst vollkommen daneben! Vielmehr gab es einst, vor etwa zwanzig Jahren, eine runderneuerte Version des Nintendo Entertainment Systems, deren Design ans SNES erinnerte. Und jetzt wird sogar die Wii neu veröffentlicht, allerdings wohl zunächst nur in Kanada. Hast du schon von der Wii mini gehört?
Thomas: Aber klar – dieses kleine, schicke, schwarz-rote Kästchen, das ich zuerst für einen Internet-Fake hielt. Umso überraschter war ich, als bestätigt wurde, dass Nintendo in den USA eine neue abgespeckte Wii zum Schnäppchenpreis auf den Markt bringt. Und das kurz nach dem Launch der Wii U und der Bekanntgabe, dass Nintendo keine Wii-Spiele mehr entwickeln würde! Ich fand die Sparversion des NES damals übrigens sehr cool, habe mein Taschengeld dann aber doch lieber für SNES-Games ausgegeben. So ähnlich wird's auch diesmal laufen – mit der Wii mini kriegt mich Nintendo nicht an den Haken. Dich etwa?
Christoph: Ach, Blödsinn! Denn unsereins besitzt die Wii ja schon seit sechs Jahren – übrigens mit deutlich hochwertigerer Ausstattung, denn die Wii mini verfügt im Gegensatz zum Originalmodell nicht über eine Internetverbindung. Auch GameCube-Spiele samt -Zubehör lassen sich darauf nicht verwenden. Der Billigkasten richtet sich somit an ein völlig anderes Publikum. Aber warum bringt Nintendo ausgerechnet eine Konsole heraus, bei der man **Mario Kart Wii** nicht online zocken kann? Mit Verlaub, aber sind die denn bescheuert?
Thomas: Ich denke nicht, dass die Zielgruppe der Wii mini die Online-Features vermissen wird. Deren Fehlen ist einer der Gründe für den (relativ) niedrigen Preis und dieser zählt für den Gelegenheitsspieler und Schnäppchenjäger mehr als die Möglichkeit, online zu spielen, oder alte GameCube-Titel. Aber ich wette, dass es einige Wii-Besitzer gibt, die bei der Wii mini erneut zuschlagen. Warum? So schlecht schaut das kleine Teil nicht aus und der niedrige Kampfpreis ist so verlockend, dass man die Vernunft auch mal hintanstellt.
Christoph: Da muss ich dir vehement widersprechen! Niemand – ich betone: niemand –, der diese Kolumne hier liest, wird mit dem Kauf der Wii mini liebäugeln, denn als jahrelanger Fan schätzt man die Online-Fähigkeiten einer Konsole. Ich kann mir nicht vorstellen, dass jemand freiwillig auf Virtual-Console-Titel und Internet-Duelle in **Mario Kart Wii** verzichten wird.
Thomas: Du und ich und unsere Leser tun das sicher nicht – aber wir haben ja sowieso früher schon zum höheren Preis zugeschlagen. Der Gelegenheitsspieler hingegen, der mit der Wii mini angesprochen werden soll, pfeift auf Online-Gaming und Retro oder weiß nicht einmal, was damit gemeint ist. Da zählen vielmehr der Preis und ein schickes Äußeres, während wir Gamer uns mit Nintendos neuestem Baby, der Wii U, die Zeit in HD vertreiben und höchstens als zahlungswillige Sammler mit der Wii mini liebäugeln.
Christoph: Du meinst also, es gibt noch immer eine ausreichend große Anzahl an Leuten, die noch keine Wii zu Hause stehen hat? Dann könnte man die Wii mini durchaus mit der schlanken Variante der PlayStation 3 vergleichen, die auch eher Interessenten mit schlankem Geldbeutel anspricht. Aber im Gegensatz zu Sony hat Nintendo wirklich ein gutes Argument parat: ein Preis im zweistelligen Bereich ist eine Kampfansage. Aber sag mal: In welchen Ländern kommt die Wii mini überhaupt heraus?
Thomas: Das ist der Punkt: Bisher ist das schicke schwarz-rote Nintendo-Kästchen nämlich nur für Kanada angekündigt. Da es das zweite NES damals auch nicht bis zu uns geschafft hat, habe ich so meine Zweifel, was den Verkauf der Wii mini in Deutschland angeht. Abwarten!

N-ZONE jetzt regelmäßig per Post **im Abo ohne Verpflichtung**

JETZT 15% SPAREN!

- **Jederzeit kündbar**
- **Günstiger als am Kiosk**
- **Lieferung frei Haus**
- **Pünktlich und aktuell**

N-ZONE

Einfach und bequem online abonnieren:

shop.n-zone.de

Dort findet ihr auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von N-ZONE und weiteren COMPUTEC-Magazinen.

http://shop.n-zone.de oder Coupon ausgefüllt abschicken an: Deutschland, Österreich, Schweiz & weitere Länder: Computec Kundenservice, 20080 Hamburg, E-Mail: computec@dpv.de, Tel.: 01805-7005801*, Fax: 01805-8618002* (* 14 Cent/Min. aus dem dt. Festnetz, max. 42 Cent/Min. aus dem dt. Mobilfunknetz)

JA, ich möchte das **N-ZONE-Jederzeit-kündbar-Abo!**

(€ 40,00/12 Ausg.; Österreich: € 47,50/12 Ausg.; Ausland: € 52,00/12 Ausg.; Preise inkl. MwSt. und Zustellkosten)

Adresse des neuen Abonnenten, an den auch die Abo-Rechnung geschickt wird: *(bitte in Druckbuchstaben ausfüllen)*

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer (für evtl. Rückfragen)

E-Mail (für weitere Informationen)

- Der neue Abonnent war in den letzten zwölf Monaten nicht Abonnent der N-ZONE.
- Das Abo gilt für zwölf Ausgaben, wird automatisch verlängert und kann jederzeit schriftlich gekündigt werden.
- Zu viel gezahltes Geld für noch nicht gelieferte Hefte erhalten Sie zurück.
- Das Abo beginnt mit der nächsterreichbaren Ausgabe, eine genaue Information dazu erhalten Sie in der E-Mail-Bestätigung.
- Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.
- Widerrufsrecht: Die Bestellung können Sie innerhalb der folgenden 14 Tage ohne Begründung beim COMPUTEC-Kundenservice, 20080 Hamburg, in Textform (z. B. Brief oder E-Mail an computec@dpv.de) oder durch Rücksendung der Zeitschrift widerrufen. Zur Fristwahrung genügt die rechtzeitige Absendung.

❑ Ich bin damit einverstanden, dass mich Computec Media AG per Post, Telefon oder E-Mail über weitere interessante Angebote informieren darf.

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

❑ Bequem per Bankeinzug

862324

Kontoinhaber:

Konto-Nr.

BLZ

Kreditinstitut:

❑ Gegen Rechnung

Datum, Unterschrift des Abonnenten (bei Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

AUSGABE 02/2013
AB 16.01.13 AM KIOSK

Abonnenten erhalten das Heft in der Regel einige Tage früher!

DAS N-ZONE-Wii-U-WIKI

Im großen Wii-U-Wiki der N-ZONE verraten wir euch in der kommenden Ausgabe, wie ihr noch mehr Spaß mit der neuen Nintendo-Konsole und den Wii-U-Games habt.

Wii U – SO GEHT'S WEITER

Welche Games stehen im sogenannten Launchzeitraum für die Wii U an? Worauf lohnt es sich zu warten und wann erscheint der nächste große Nintendo-Hit? Wir berichten.

Wii U – DER NACHSCHLAG

Wir nehmen weitere, bislang noch nicht getestete Wii-U-Games unter die Lupe.

TIPPS & TRICKS

Freut euch auf die volle Ladung an Tipps & Tricks zu den besten Wii-U-Spielen!

N-ZONE SONDERHEFT 03/12

Aktuell liegt das neue N-ZONE Sonderheft mit dem Schwerpunkt Wii U im Zeitschriftenhandel aus. Darin findet ihr die wichtigsten Wii-U-Games, alles zur Hardware sowie weitere Tests von Spielen. Freut euch auf Test- und Vorschauberichte zu Wii-U-Highlights wie etwa **Assassin's Creed 3**, **ZombiU**, **Monster Hunter 3 Ultimate**, **FIFA 13** u. v. m.

Hinweis: Die Vorschauen auf dieser Seite erfolgen ohne Gewähr. Themen/Beilagen können sich aufgrund von Terminverschiebungen ändern.

IMPRESSUM

computec MEDIA

Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA INTERNATIONAL AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag	Computec Media AG Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth Telefon: +49 911 2872-100 Telefax: +49 911 2872-200 E-Mail: redaktion@n-zone.de www.n-zone.de
Vorstand	Albrecht Hengstenberg (Vorsitzender), Rainer Rosenbusch, Ingo Griebl
Chefredakteurin	Petra Fröhlich
Leitender Redakteur (V.i.S.d.P.)	Thomas Eder verantwortlich für den redaktionellen Inhalt. Adresse siehe Verlagsanschrift
Redaktion	Christoph Kraus, Sebastian Stange, Uwe Hönig, Sascha Lohmüller, Viktor Eippert
Mitarbeiter dieser Ausgabe	Olaf Bleich, Max Drews, Lukas Schmid, Sebastian Zelada
Trainees	Thomas Peter
Redaktionsassistenz	Yves Nawroth
Lektorat	Margit Koch-Weiß (Ltg.), Birgit Bauer, Claudia Brose, Ina Hulm, Esther Marsch, Heidi Schmidt, Natalja Schmidt
Layout	David Mola, Matthias Schöffel, Stefanie Zehetbauer
Bildredaktion **Titelgestaltung**	Albert Kraus (Ltg.), Tobias Zellerhoff David Mola
COO	Hans Ippisch
Vertrieb/Abonnement	Werner Spachmüller (Ltg.), Nikolaus Krier
Marketing	Jeanette Haag, Iris Manz
Produktion	Martin Closmann (Ltg.), Jörg Gleichmar

www.n-zone.de

Chefredakteur Online	Florian Stangl
Redaktion	David Martin, Maik Koch
Entwicklung	Markus Wollny (Ltg.), René Giering, Aykut Arik, Tobias Hartlehnert, Christian Zamora
Webdesign	Tony von Biedenfeld

Anzeigen
CMS Media Services GmbH
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth

Anzeigenleiter
Gunnar Obermeier
verantwortlich für den Anzeigenteil. Adresse siehe Verlagsanschrift

Anzeigenberatung Print
René Behme: Tel.: +49 911 2872-152; rene.behme@computec.de
Peter Elstner: Tel.: +49 911 2872-252; peter.elstner@computec.de
Gregor Hansen: Tel.: +49 221 2716-257; gregor.hansen@computec.de
Bernhard Nusser: Tel.: +49 911 2872-254; bernhard.nusser@computec.de
Alto Mair: Tel.: +49 911 2872-144; alto.mair@computec.de

Anzeigenberatung Online
freeXmedia GmbH, Deelbögenkamp 4c, 22297 Hamburg
Telefon: +49 40 51306-650; Fax: +49 40 51306-960
E-Mail: werbung@freeXmedia.de

Anzeigendisposition	anzeigen@computec.de
Datenübertragung	via E-Mail: anzeigen@computec.de

Es gelten die Mediadaten Nr. 26 vom 01.01.2012

Abonnement
http://shop.n-zone.de

Die Abwicklung (Rechnungsstellung, Zahlungsabwicklung und Versand) erfolgt über unser Partnerunternehmen DPV Direct GmbH:
Post-Adresse:
Leserservice Computec
20080 Hamburg
Deutschland

Ansprechpartner für Reklamationen in Deutschland, Österreich, Schweiz und weitere Länder ist Ihr Computec-Team unter:

E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: 01805-7005801*
Fax: 01805-8618002*
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr, Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr
* (0,14 €/Min. aus dem dt. Festnetz, max. 0,42 €/Min. aus dem dt. Mobilfunk)

Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: € 40,00
Österreich: € 47,50
Ausland: € 52,00

ISSN/Vertriebskennzeichen: ISSN 1433-8424; ZKZ B 43739
Vertrieb und Einzelverkauf: DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH, Düsternstr. 1-3, 20355 Hamburg, www.dpv.de
Druck: RR Donnelley Europe, ul. Obroncow Modlina 11, 30-733 Krakau, Polen

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Service-Leistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazins, in dem die Anzeige erschienen ist, inkl. der Ausgabe und der Seitennummer an: CMS Media Services, Annett Heinze, Anschrift siehe oben.

Einsendungen, Manuskripte und Programme:
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zur Veröffentlichung in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Urheberrecht: Alle in N-ZONE veröffentlichten Beiträge bzw. Datenträger sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen, ausdrücklichen und schriftlichen Genehmigung des Verlags.

MARQUARD MEDIA

Deutschsprachige Titel: SFT, WIDESCREEN, PC GAMES, PC GAMES MMORE, PC GAMES HARDWARE, PC ACTION, BUFFED, X3, PLAY 3, GAMES & MORE, GAMES AKTUELL, N-ZONE, XBG GAMES, PLAY BLU

Internationale Zeitschriften:
Polen: COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, HOT, PLAYBOY, CKM, VOYAGE
Ungarn: JOY, SHAPE, ÉVA, IN STYLE, PLAYBOY, CKM

RAGE OF STORMS

NEU!

KOSTENLOS!

SPIELE

„RAGE OF STORMS“

JETZT KOSTENLOS AUF

www.rageofstorms.de

EIN KLEINER VOGEL AUF EINEM GROSSEN ABENTEUER!

100 PROZENT GEWALTFREI!

HIGHLIGHTS:

- LEICHT ZU ERLERNENDES SPIELPRINZIP.
- 100 PROZENT GEWALTFREI, SODASS AUCH KLEINE KINDER PROBLEMLOS DIE ABENTEUER DER BIRDIES ERLEBEN KÖNNEN.
- VIELFÄLTIGE LEVEL: DEIN ABENTEUER FÜHRT DICH VON DSCHUNGELLANDSCHAFTEN ÜBER WÜSTENDÜNEN BIS HIN ZU VERSCHNEITEN BERGEN, IN DENEN EIN FINSTERES SCHLOSS DARAUF WARTET, VON DIR BEFREIT ZU WERDEN.

NUR EUR 1,79

BIRDIES RUN FOR KIDS

Scanne den QR-Code mit deinem Smartphone oder besuche uns im App-Store!

Made for iPod iPhone iPad

computec MEDIA

ENTWICKLER: ANDREAS OTTEN